

ISSN 0865-8226
9 770865 822000
2001. MÁRCIUS #120

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



90/1 · 90/2 · 90/3 · 90/4 · 90/5 · 90/6 · 90/7 · 91/1 · 91/2 · 91/3 · 91/4 · 91/5
91/6 · 91/7-8 · 91/9 · 91/10 · 91/11 · 91/12 · 92/1 · 92/2 · 92/3 · 92/4 · 92/5 · 92/6
92/7-8 · 92/9 · 92/10 · 92/11 · 92/12 · 93/1 · 93/2 · 93/3 · 93/4 · 93/5 · 93/6 · 93/7-8
93/9 · 93/10 · 93/11 · 93/12 · 94/1 · 94/2 · 94/3 · 94/4 · 94/5 · 94/6 · 94/7-8 · 94/9
94/10 · 94/11 · 94/12 · 95/1 · 95/2 · 95/3 · 95/4 · 95/5 · 95/6 · 95/7-8 · 95/9 · 95/10
95/11 · 95/12 · 96/1 · 96/2 · 96/3 · 96/4 · 96/5 · 96/6 · 96/7-8 · 96/9 · 96/10 · 96/11
96/12 · 97/1 · 97/2 · 97/3 · 97/4 · 97/5 · 97/6 · 97/7-8 · 97/9 · 97/10 · 97/11 · 97/12
98/1 · 98/2 · 98/3 · 98/4 · 98/5 · 98/6 · 98/7-8 · 98/9 · 98/10 · 98/11 · 98/12 · 99/1
99/2 · 99/3 · 99/4 · 99/5 · 99/6 · 99/7-8 · 99/9 · 99/10 · 99/11 · 99/12 · 00/01 · 00/02



00/03 · 00/04 · 00/05-06 · 00/07 · 00/08 · 00/09 · 00/10 · 00/11



00/12 · 01/01 · 01/02

Akciónk a készletek erejéig tart!

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	64.-	21	580.-	41	620.-
2	89.-	22	580.-	42	620.-
3	229.-	23	580.-	43	620.-
4	229.-	24	580.-	44	620.-
5	229.-	25	580.-	45	620.-
6	229.-	26	580.-	46	620.-
7	229.-	27	580.-	47	620.-
8	540.-	28	580.-	48	620.-
9	540.-	29	580.-	49	620.-
10	540.-	30	580.-	50	620.-
11	540.-	31	580.-	51	620.-
12	540.-	32	580.-	52	620.-
13	540.-	33	580.-	53	620.-
14	540.-	34	580.-	54	620.-
15	540.-	35	580.-	55	620.-
16	540.-	36	580.-	56	620.-
17	540.-	37	580.-	57	620.-
18	540.-	38	580.-	58	620.-
19	540.-	39	580.-	59	620.-
20	540.-	40	580.-	60	620.-

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát. **Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Az 576 KByte 1990-1998-as régi számai akciós áron, egységesen 100,- Ft/db (+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

576 KByte 1999-2001-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

99/1	398,-	00/02	796,-
99/2	398,-	00/03	796,-
99/3	398,-	00/04	796,-
99/4	398,-	00/05-06	796,-
99/5	398,-	00/07	796,-
99/6	398,-	00/08	796,-
99/7-8	576,-	00/09	796,-
99/9	398,-	00/10	796,-
99/10	398,-	00/11	796,-
99/11	398,-	00/12	796,-
99/12	398,-	01/01	796,-
00/01	398,-	01/02	796,-

A márciusi bevezetőt egy helyreigazítással kezdem:

„Pozsgay Gyula vagyok a Screamer 4x4 designere és grafikusa és a csapat nevében írok neked. Most vettük meg az újságot és lenne néhány észrevételünk a játék leírásával kapcsolatban.

Tudjuk, hogy a cikket nem Te írtad, de KeFe-hez nem volt kontakt és úgy gondoltuk, hogy Te lehetsz az illetékes a dologban.

A cikk tartalmaz néhány valótlan állítást, melyeknek nem ártott volna utánanézni, esetleg minket is megkérdezni, hiszen nem vagyunk elérhetetlenek...

A cikk első mondatában szereplő kiadási dátum téves, a játék már karácsonykor megjelent, de ez a legkisebb problémánk. Nem tudjuk honnan ered a pletyka, hogy valaha egy fejlesztőcsapat lettünk volna az Insane fejlesztőivel, mindenesetre nem igaz. A pletyka alapja annyi lehet, hogy csapatunkból néhányan ugyanannál a cégnél (HS Games) dolgoztak, mint az Insane fizikájának programozója, de szó sincs arról, hogy közösen kezdtünk vagy valaha közösen fejlesztettünk volna autós játékot.

Az, hogy közel azonos időben, azonos témával jelent meg a két játék kizárólag a véletlen műve, a két fejlesztés egymástól teljesen függetlenül, bár nagyjából azonos időben indult és fejeződött be. Ami még nagyon zavart minket, az a játék kiadásának időpontjával kapcsolatos találgatások.

A játék karácsonykor megjelent, de kb. egy hónappal korábban elkészült, a csúszás az egyik autógyártónak volt köszönhető, lassabban haladt a licencek intézése, mint várható volt.

Szeretnénk megkérni, hogy ezeket a dolgokat a következő számban valamilyen módon korrigáljátok! (...)

A cikk többi részével egyébként teljesen elégedettek vagyunk és örülünk, hogy tetszik a játékunk. (bár még megjegyezném, hogy a széles kerekek nem feltétlenül csúsznak kevésbé oldalirányba, mint a virslik — sárban pl. kifejezetten rosszabbak, mint a vékonyak —, valamint nagy sebességnél terepen — a játékban lényegesen nagyobb sebességgel mer menni a játékos, mint a valóságban merne — tényleg pattog az autó — ezt spec. kipróbáltam :)

Köszönettel, Clevers's Team"

A történet tehát kikerekedett, remélhetőleg Pozsgai Gyula kiegészítésének sikerült eloszlatnia minden félreértést. Külön köszönöm a Clevers's Team részéről történt megkeresést.

Más.

Egy-egy játék tesztelése során (főleg, ha még tetszik is a program) önkéntelenül felmerülő kérdéscsokor, hogy vajon kik, hol, és hogyan írták az adott gyöngyszemet?

Nos, „ha a hegy nem megy Mohamedhez...", akkor nekünk kell felkerekednünk, és megkeresnünk a válaszokat a felmerülő kérdéseinkre.

Bagó Peti kollégánk nem sajnálva időt, pénzt és fáradságot, egészen Debrecenig képes volt elmenni annak érdekében, hogy mikrofon végre kapja az Insane fejlesztőcsapatát, az Invictust.

Ez az interjú, egy kisebb-nagyobb kihagyásokkal, de a lehetőségekhez mérten folytatólagosan jelentkező sorozat első része! Sorba fogjuk járni a hazai fejlesztőcsapatokat, és amennyire engedik, betekintünk majd a kulisszák mögé, megnézzük milyen képet mutat a játékpiac fejlesztői oldalról nézve. Az interjú szövegét a 76-77. oldalon olvashatjátok.

Más.

Biztosan bennetek is bujkálnak olyan kérdések, amiket szívesen feltettetek volna már nekünk, de úgy gondoltátok, hogy e-mailben úgysem fogunk kiadni kulisszatitkokat.

Talán fontolgattatok már egy személyes találkozót is, de hát ezek a fránya újságírók egy bujkálós fajta egyedei — nehezebb elkapni őket, mint egy Yetit.

Nos elérkezettnek látszik az idő, hogy az oldalatok kímélése érdekében (tudod! a furdaló kíváncsiság) összehozzuk a randevút...

Apró üröm az örömben, hogy a közvetlen kontaktusra nem lesz alkalmatok, de azért biztosítani fogjuk számotokra, hogy „élőben" tudjatok számunkra feltenni kérdéseket. Ráadásul ki sem kell mozdulnod otthonról, mindegy hogy Vas- vagy Békés megyében van-e a lakhelyetek.

A tervek szerint március 28-án (szerdán) 20 órától egy online interjúra vállalkozik az 576 KByte csapata. A http://chat.trefort.net/-en, (és azon belül a Gamekapocs szobában) feltehettek számunkra minden olyan kérdést, amelyre eddig nem volt még alkalmatok. Várunk benneteket!

Más.

Az e havi számban a megszokottnál több „hosszúlére engedett" cikkel is találkozhatsz a KByte oldalain. Mint mindennek, ennek is oka, sőt egyszerre több oka is van.

Egyrészt kértétek, hogy a nagyon gyenge minőségű játékokkal ne fogjuk a helyet, helyettük írjunk inkább hosszabban az arra érdemes programokról (rendben, ez nem esik nehezünkre).

Másrészt a januári- és februári játékszüret eszünkbe juttatta a múlt év soványka augusztusát, amikor már a bejárati ajtóba kiállva lestük, hogy vajon érkezik-e valami az utca vége felől. Szerencsére a hónap végén, az utolsó pillanatban megmozdult valami, és eloszlatta homlokunkról a gondterhelt ráncokat, nem kellett beerőltetnünk egyetlen arra méltatlant sem, sőt vannak közöttük igen-igen ütős programok is.

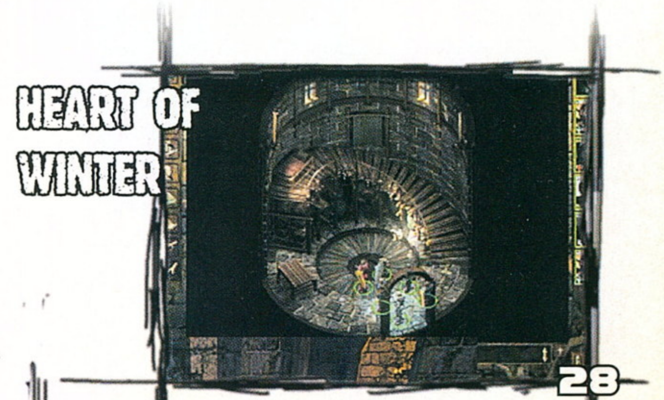
További jó szórakozást, és elmélyült olvasgatást kívánok nektek a következő oldalakon!

Széchenyi János
Főszerkesztő
szjvc@576.hu

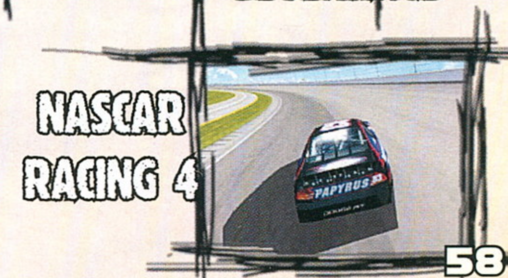


HÍREK, ELŐZETESEK

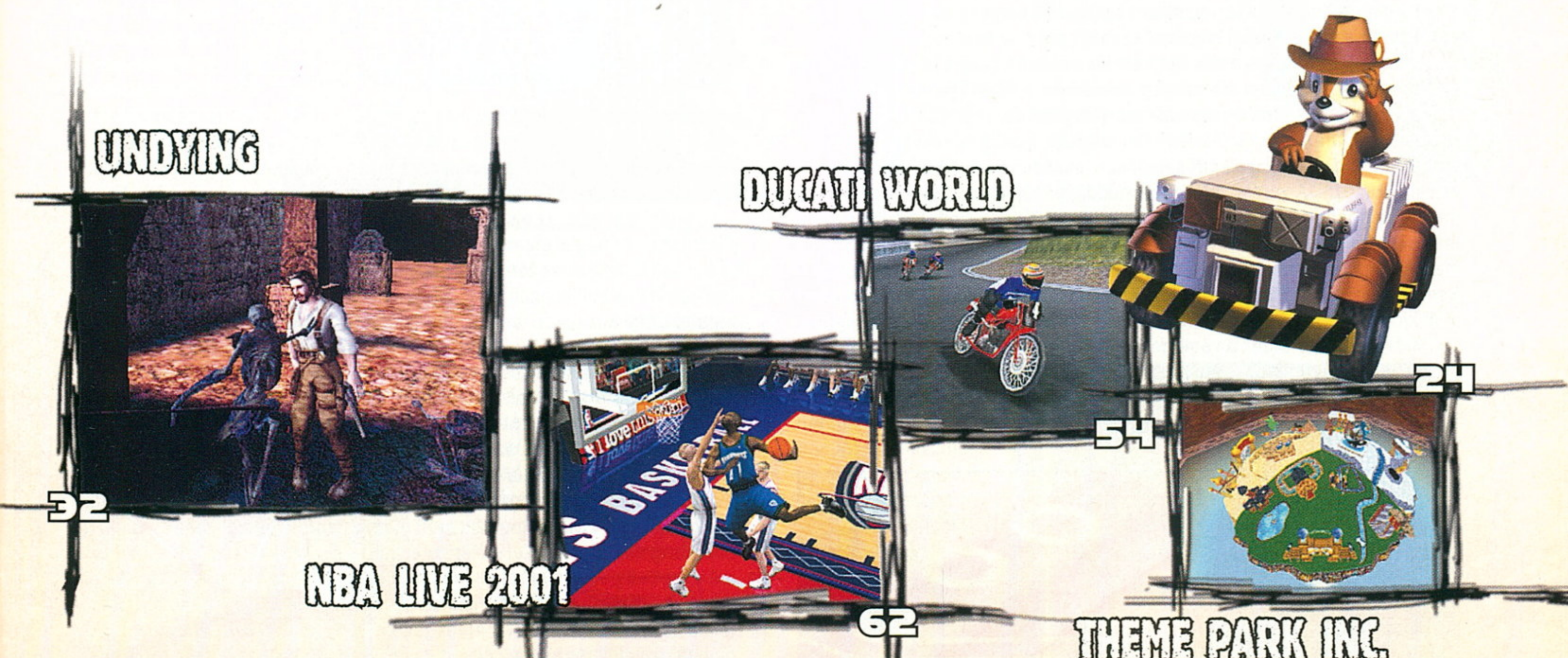
ISMERTETŐK







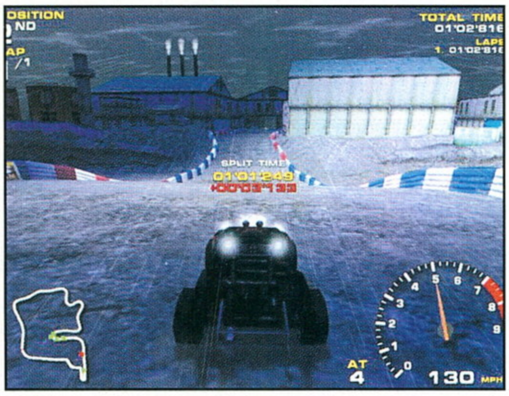
TARTALOM



Kiadja a COMGAME '576' Kft. 1137 Budapest, Gergely Gy.u.17. Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.
576kbyte@576.hu, www.576.hu
Laptulajdonos: Balogh Zsolt **Főszerkesztő:** Széchenyi János szjvc@576.hu
Layout: Varga Balázs vargab@576.hu **Rovatvezető:** Bagó Péter bp@576.hu
Levilágítás: Recent Kft. **Nyomás:** Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.
Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132
egy évre 6999,- Ft fél évre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft
ISSN 0865-8226



OFF-ROAD REDNECK RACING
(14°Degrees East / Interplay)
http://www.14degrees.com/



A Star Trek sorozatban, méltán nagy hírnevet vívott ki magának a 14°East fejlesztőcsapat. Egy kicsit más oldaláról próbál bemutatkozni a társaság, egy minden bizonnyal nyerő Off-Road autóverseny játékkal, mely a találó Redneck Racing nevet viseli. Az Amerikai közvélemény Redneck-nek (azaz vörösnyakúnak) nevezi, a — hogyan is mondjam — vidéki életet élő embereket. A szerényen csak „paraszt autóversenynek" titulált játék mozgatórugója, a különböző kisteherautókkal és Pick-Up járgányokkal folytatott eszeveszett száguldás lesz, amely (a képek tanulsága szerint) nem mindig veszélytelen. Többféle játékmód is választható lesz, mint például a Time Attack, Ghost Car Sprint, Checkpoint Run, Championship, valamint árkád és szimulációs módban is kipróbálhatjuk vezetői tudásunkat. A program külön érdekessége, hogy jó adag humort is megpróbálnak belecsempészni a készítők, ami ugyebár nem megszokott egy autóversenytől. Ezt elsősorban a humoros beszólásokkal és egy jó adag, vidám zenei és hang effekttel szeretnék megspékelni a programozók. Előreláthatólag 14-16 eltérő típusú autót fog tartalmazni a játék, az ehhez tartozó 25 versenypályával. A terepviszonyok mindenhol eltérőek lesznek, ezért a vezetési technikánkat is igencsak át kell hangolnunk. Igen széles skálán mozog a nappalok és éjszakák változása, nem is beszélve az időjárás kiszámíthatatlanságáról. Hóeséstől a sűrű ködön át, egészen az esőig mindent kipróbálhatunk. A talaj is az időjárásnak megfelelően fog reagálni, azaz egy kis eső után jókora sártengerrel, míg a ködös napokon, csúszós és nyálkás aszfalttal kell megbirkózni. A versenyek végén, mindig pénzjutalomban részesülünk, melyből a gépünket javíthatjuk és fejleszthetjük. Ennek a jutalomnak a mértékét növelheti a verseny során felaprított ellenfeleinkért kapott bónusz mennyisége és a bravúros ütközésekért kapott különleges upgrade-ek is. Sok leamortizálható tárgy, épületek, út menti roncsok, útjelző táblák, valamint kidönthető fák és bokrok is lesznek a játékban. Természetesen hálózati játékot is játszhatunk a végleges verzióban, és bár nem megerősített, de online játéklehetőség is lesz.

Megjelenés: 2001. Q2



AGE OF WONDERS II
(Triumph Studios / Take2 Interactive)
http://www.ageofwonders.com/





Talán még emlékeztek az 1999-ben megjelent Age of Wonders című programra, mely leginkább a Heroes sorozat babérjait szerette volna meghódítani. Több-kevesebb sikerrel ez meg is történt, hiszen a játék igen szép eredményeket ért el a piaci eladásokban, valamint a közeljövőben megjelentetni kívánt újabb epizód is ezt bizonyítja.
Az új rész a hangzatos, The Wizard's Throne alcímet fogja viselni. A program készítői, többszörösen továbbfejlesztett mesterséges intelligenciát ígérnek az egyjátékos módban versengő megszállottaknak. Azonban természetes, hogy valóságos Kánaán köszönt a hálózati játékosokra is. Az egyszerű multiplayer mellett, online, internetes, és e-mailen keresztül is játszható lesz a program.
Az egyjátékos mód, az első résztől egy kicsivel eltérőbb, szerepjáték és Real Time Stratégiai elemeket egyaránt tartalmazni fog. A fegyveres és a mágikus küzdelem mellett a birodalomépítés és épületfejlesztések, hadsereg felállítása és kiképzése lesz a feladatunk.
Mindezt, egy középkori fantasy birodalomban kell véghezvinnünk, ahol a végső cél a Circle of Evermore-ba (Halhatatlan Mágusok Birodalma) történő bekerülés. Saját csapatokat állíthatunk fel és képezhetünk ki, melyek egyaránt állhatnak, mágusokból és harcosokból is. Az építési feladatokat az egyszerű népből verbuvált munkásainkkal végeztethetjük majd el. A játék során az RPG szabályainak megfelelően, folyamatosan növekszik karaktereink mágikus és harci tudása, melynek jó hasznát vehetjük a rivális mágusokkal és nagyravágyó istenségekkel vívott küzdelmek során.
A program teljes 3D támogatottságú grafikai motort fog használni, óriási bebarangolható pályákkal és területekkel, ahol a magas hegységek és a mély folyóvölgyek egyaránt előfordulhatnak, gazdagon színesítve a játékmenetet. Az utunkba kerülő ellenfelekkel, nem muszáj azonnali csetepatékba bonyolódni, hiszen lehetőségeinkhez mérten akár szövetségre is léphetünk velük. Aztán egy alkalmas időben felrúgva ezt, akár el is tiporhatjuk szövetségeseinket, mert ugyebár ők is bármikor lecsaphatnak ránk. Minden újrakezdésnél véletlenszerűen újragenerált pályákat kapunk, biztosítandó a folyamatos újrajátszhatóságot.
És ha ez még mindig nem elég, akkor a játékhoz készített editor segítségével, saját pályákat, de még küldetéseket és hadjáratokat is készíthetünk magunknak.
Egy egyszerűen kezelhető, jól átgondolt és áttekinthető programnak ígérkezik az AOWII, melyet a legifjabbtól az idősebb korosztályig, mindenkinek csak ajánlani lehet.

Megjelenés: 2002. Q1



HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING
(Rage/Infogrames)
http://www.antaeusrising.com/



Az Interplay gondozásában fog nemsokára megjelenni a Rage új 3D akció Stratégiai játéka, az Antaeus Rising. A program 3D grafikai motorja erősen hasonlít a kissé idejemúlt Incoming-ra. Bár túl sok információt nem tettek közzé, az már kiderült, hogy egy sci-fi stratégiai játékkal lesz dolgunk. A tipikus, keress nyersanyagot, fejlessz, növeld a technikai színvonalad, képezz hadsereget és rohand le az ellenfeled útvonalat követi a program. Sok egyénileg fejleszthető jármű és épület szerepel a játékban, melyeket az IG II-höz hasonlóan, saját magunk fejleszthetünk a kívánt formájúra és rendeltetésűre. Némiképp újdonságnak tekinthető, hogy az épületekre kattintva, némelyikbe be tudunk menni, és ott intézhetjük a gyártási és a fejlesztési munkálatokat. A játékmenet is hasonlít a régebben megjelent Battlezone című programhoz, ahol a nagy területeken folyó munkálatokat egy parancsnoki gépből személyesen irányíthattuk. Hasonlóan bonyolódik a küzdelem és a harc is, ahol személyesen részt vehetünk ezekben, egy az általunk irányított gép fedélzetén. A képekből ugyan nem dönthető el teljes bizonyossággal, de szerintem egy kicsit szegényesnek tűnik a grafikai megoldás.



Megjelenés: 2001. tavasz



THE SIMS HOUSE PARTY
(Maxis / Electronic Arts)
http://thesims.ea.com/us/



Épp a napokban jelentette be az Electronic Arts, miszerint újabb kiegészítő lemez készül a jelenleg legnagyobb sikernek örvendő, The Sims című játékukhoz. A valódi ember szimulátorban, ahogy azt a cím is mutatja, hatalmas bulikat rendezhetünk kedvenc Sim-jeinknek. Óriási táncparkettek állnak majd rendelkezésünkre, ahol kedvünkre alakíthatjuk a honpolgáraink életét. A Livin' It Up (Livin' Large) sikere után, ez a rész is rengeteg újítást fog tartalmazni. Az új karakterek mellett, egy rakás építészeti újdonság, újabb foglalkozások és karrierek, tárgyak valamint hatalmas mennyiségű szuper zene színesíti a programot. Nagyszerű házibulikat rendezhetünk embereinknek, miközben örömtől dagadó szívvel figyelhetjük, amint a Dj-k zenéire ropják a vadabbnál-vadabb figurákkal spékelt táncokat. Az előző részek, ufókkal történő emberrablásaihoz hasonló mókák is helyet kaptak a játékban, hogy csak egyetkettőt említsünk: sztriptíztáncosnő rendelés, meglepetést rejtő óriás torta, szülinapi party rendezése. A játék minden valószínűség szerint a harmadik hónap végén vagy a negyedik elején jelenik meg, az Electronic Arts és a Maxis gondozásában.



Megjelenés: 2001. tavasz

LEADFOOT
(Ratbag Software / Infogrames)
http://www.ratbaggames.com/

Az Infogrames adja majd ki a Ratbag Software, még ebben a z évben elkészülő Off-Road autóverseny programját, a Leadfoot-ot. A játék grafikai meghatójától várják a készítők a legnagyobb csodát, az ugyanis a





tervek szerint a leggyengébb masinákon is képes lesz a 60 fps körüli álomhatár megdöntésére (jó szöveg, csak igaz is legyen). Az tény és való, hogy amint a képekből is látszik, nem valami gyatrán kidolgozott programmal lesz dolgunk, sőt. Az előzetesek szerint a Leadfoot, egy nagyon is összetett és szépen kidolgozott autóversenynek ígérkezik, egy rakás extrával. Nyolc darab, négy kerék meghajtású és kormányozhatóságú gép közül válogathatunk. Nagyon precízen kidolgozott fizikai modellezés, a lehető legélethűbb játékélmény elérése érdekében. Tizenöt fajta játékmód a championship-en keresztül, a time attackig. Karrier mód, ahol a versenyekért pénzjutalomban részesülhetünk, és ebből gépünket fejleszthetjük vagy tuningolhatjuk. Ugyanezt megtehetjük úgy is, hogy a trófeákat gyűjtjük és így próbálunk meg bejutni a nevesebb istállókhoz versenyzőnek. Gépeink minden részét állíthatjuk, a motortól a sebességváltón át egészen a felfüggesztések és a gumik keménységéig. A játékban a serülések, horpadások, de még az alkatrészek kopása is kihat a gépek sebességére és irányíthatóságára. Tizenkét fedett és fedetlen stadionban folyik a küzdelem, ahol számos akadálypályával is találkozhatunk, hatalmas ugatókkal, vizesgödrökkel, szögben megdöntött kanyarokkal és jó sok kemény ellenféllel. A multiplayer mellett, internetes és online játékra is lesz lehetőség, amit akár tíz társunkkal is játszhatunk egyazon időben.



Megjelenés: 2001. nyár



PSYCHOTOXIC — THE 4TH HORSEMAN
(Nuclear Vision / CDV Software)
http://www.nuclearvision.de/

A CDV Software fogja a közeljövőben megjelentetni, a Nuclear Vision által fejlesztett techno-cyber thriller FPS játékát a Pcychotoxic-ot. A játék története meglehetősen borongós és szürrealisztikus. A story a jelenben játszódik New York-ban, ahová az apokalipszis három lovasa már leszállt és iszonyatos pusztításokat végzett az emberek között. A legelső előjelként elkezdett növekedni az agresszió és a bűncselekmények elkövetésének száma. Irgalmatlan gyilkolással és betegségekkel sújtották az emberiséget, miközben a nagyhatalmakat is megpróbálták egymás ellen uszítani, így sodorva végzetes háborúba a földet. Mindezzel az utolsó, a negyedik lovas földre születését szeretnék elősegíteni, aki legvégsőként az egész földet felperzseli maga mögött, minden életet elpusztítva. Főhősünk, a jó szolgálatában a földre született Angie próféta bőrébe



kell majd bújnunk, kinek nem más a feladata, mint megakadályozni az utolsó lovas eljövetelét és a másik háromnak a felkutatása és elpusztítása. Mint a képekből is kiderülhetett, egy nagyon szép játék várható a CDV-től. A programhoz egy Vulpine névre keresztelt grafikai engine-t készítattek, mely a bejelentések szerint, fényhatásaiban még az Unreal grafikai meghajtójánál is jobb lesz. A tizenöt, eltérő nehézségű és nagyságú szintet, mind eredeti helyszínekről készített képek és videó felvételek alapján tervezték meg. A mesterséges intelligencia is egyedülállóan jó lesz, hiszen minden karakter több fokozatra bontott „érzelemmel" lesz ellátva. Ahogy nő a félelmük vagy éppen a

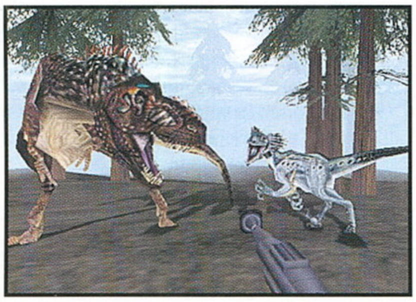


bátorságuk, úgy változik a viselkedésük és a beszámíthatóságuk. Ha például megtámadunk valakit, akkor az először pontosabban és megfontoltabban küzd ellenünk, azonban minél több lesz a sérülése, annál nagyobb a félelemérzete is és így pontatlanabb és kétségbeesettebb ellentámadásokat indít. Tizenhét ultramodern fegyver segítségével apríthatjuk a rosszfiúkat, melyek némelyikét boltokban vehetjük meg, vagy titkos helyeken juthatunk hozzájuk. Ezen kívül, rengeteg felvehető használati tárgy és powerup is helyet kapott a programban. Sajnos a megjelenésre még várnunk kell egy ideig, ugyanis momentán igen kevés az olyan gép, melyen zökkenőmentesen futna a program.

Megjelenés: 2002. Q4

PRIMAL PREY
(Arush Games / Sunstorm Interactive)
http://www.sunstorm.net/games_preview_pp.htm

Egy igazán érdekes utazásra kalauzol el minket, az Arush Entertaintment égisze alatt készülő, Primal Prey című játék. A program egy kőkorszakban játszódó FPS lesz. A főhősünk egy időgép segítségével visszamegy az időben, egészen a dinoszauruszok korába, ahol nem más lesz a feladatunk, mint a lehető



legtöbb egzotikus trófea összegyűjtése és visszahozása a jelenbe. Minden összegyűjtött trófea után kemény lóvékat kaszálhatunk, amiért aztán különböző fegyvereket, lőszert, és felszerelési tárgyakat vehetünk meg. A játék folyamatos „idő szimulátora" segítségével teljesen ugyanazt élhetjük át, mint egy valódi nap során. A nappalok és éjszakák változása mellett, részünk lesz a déli tűző napsütésben, és a hűvös párás hajnalokban, Mindezt csodálatos grafikai megvalósítás és az adott napszakra jellemző hangulatos hanghatások teszik teljessé.

A pályákon a vadászat mellett kapni fogunk konkrét feladatokat is, melyekért külön jutalom és extra bónuszok is járnak. Tizenkét valódi dinoszaurusz fajjal találkozhatunk, úgy mint: gastonia, styracosaurus, iguanodon, lambeosaurus, triceratops, quetzalcoatlus, utah raptor, troodon, na és persze a rettentő tyrannosaurus rex. A játék, négy egymástól eltérő nehézségi szintű részből áll, amiket folyamatosan küzdhetünk végig, a

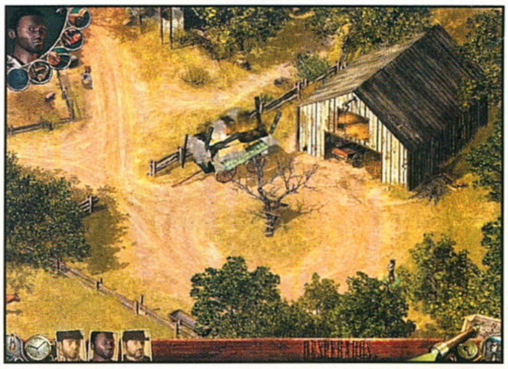


legkönnyebbtől a nehezebbekig. Mindezekben más és más dinó fajok és fegyverzetek állnak majd a rendelkezésünkre. Itt is ingyenesen letölthető lesz az első rész (úgy látszik, ez manapság valami új dili), csak a további háromért kell majd fizetni.

Megjelenés: 2001. Q3

DESPERADOS — WANTED DEAD OR ALIVE
(Spellbound Interactive / Infogrames)
http://www.desperados-game.com/

A vadnyugat mesés tájaira kalauzol el minket, a Spellbound Interactive Software által fejlesztett Desperados. A játékban egy John Cooper nevezetű fejvadászt fogunk alakítani, akinek számos veszé-



lyes küldetésben kell bizonyítania a tudását. Nem leszünk egyedül, hiszen velünk van John öt barátja is, kik ugyancsak szerepet kapnak a történet alakulásában. Ők a következők: Sam Williams a robbantómester, Doc McCoy az öreg sarlatán (egyébként orvos), Kate O'Hara a sármos



hamiskártyás, Sanchez a mexikói szeszcsempész és késelő művész, Mia Yung a Kinai utcalány (na és az ő majmocskája). A program a jellegét firtatva egy stratégiai játék lesz, erősen mozis behatással, amit az intrók és szuper vadnyugati stílusú interaktív zene tesz majd feledhetetlenné. Sok helyszínen kapunk taktikai és logikai feladatokat. Ezek végrehajtásához néha segítségre is szükségünk lehet vagy akár a játékban található civileket kell felhasználnunk (25 különféle NPC és legalább ugyanennyi állatfaj) önnön céljaink elérése érdekében. A RTS jelleget még jobban kidomborítja az egyes részek megoldásának menete. Küldetéseinkben egyaránt fellelhetőek lesznek a különböző mentőakciók és a rosszfiúk likvidálását vagy elfogását megcélzó tevékenységek. Előreláthatólag huszonöt eltérő nehézségű pálya végigküzdését garantálják, mindezt más és más napszakban (a hajnaltól, a legsötétebb éjszakáig minden számításba jöhet) és sok-sok izgalmas helyszínen.

Megjelenés: 2001. március 30.



WARCRAFT III - REIGN OF CHAOS
(Blizzard)
http://www.blizzard.com/war3/



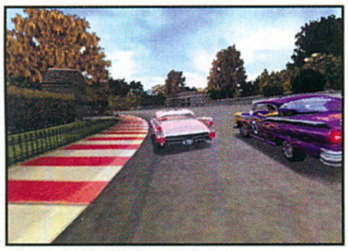


Végre megjelent az összes elérhető információ, a 2001-es év legjobban várt játékáról. A Blizzard Entertaintment készítette Warcraft III megjelenése, minden stratégia játékot kedvelő ember rég áhított vágyálma. A hamarosan megjelenő végleges verzióban négy különböző fajjal apríthatjuk egymást. Ezek az Orkok (Orcs), Emberek (Humans), Élőhalottak (Undeads), és a Sötét Elfek (Night Elves). Minden faj saját stratégiai, harci és egymástól eltérő varázslatrendszert mondhat magáénak. Az előző részekhez hűen itt is magtalálgatóak a hősök, akik akár 20 egység erejével is felérnek. Ők adott tulajdonságaik mellett tovább is fejlődhetnek, így újabb és újabb képességekre tesznek szert. A korábban már megismert démon faj, (Demons) csak mint ellenfél tűnik majd fel, sajnos ezekkel nem lehet játszani. Valami csoda folytán, azért reménykedem, hátha velük is lehet egy kicsit kommandózni. Ettől azért még nagyon fontos szerepet játszanak majd, a történet alakulásában. Jelenleg a program az utolsó simításokon megy keresztül, apróbb hibák kiküszöbölése és a mesterséges intelligencia javítása van hátra a befejezésig. Embereink és a hősök segítségével rengeteg ereklyét és különleges tárgyat szerezhetünk majd meg, elősegítve a könnyebb előrehaladást. A teljesen 3D interaktív grafikai motor mindenre kiterjedő részletességgel tárja fel előttünk a WIII világát, ahol semleges egységekkel, templomokkal, helyőrségekkel és különleges környezeti hatásokkal találkozhatunk. Minden egység használja a skeletal animation-t (csontvázra épülő, teljesen élethű emberi mozgásmodellezés). A karakterekre feszített textúrák is a mozgásnak megfelelő mértékben változnak. Editort is kapunk a végleges játékhoz, ahol saját hadjáratokat és küldetéseket készíthetünk, beleértve egységeink aprólékos beállításainak lehetőségét. Természetesen a Battle.net és a hálózati játék sem hiányozhat a programból. A PC-s megjelenés 2001 második-harmadik negyedévére várható, míg a Macintosh verzió 2002-ben lesz elérhető.

Megjelenés: 2001. ősz

MOTOR CITY ONLINE
(Electronic Arts)
http://www.motorcityonline.com/





Az Electronic Arts néhány nappal ezelőtt fedte fel a nemsokára megjelenő Need for Speed Motor City című játékának részleteit. A program, mint azt a cím is mutatja, teljesen online lesz. A készítők titkolt reményei közé tartozik, hogy megpróbáljanak egy olyan programot elkészíteni, ahol a játékosok családokba tömörülve töltik el a gépek előtt az időt. Egyfajta közösségekké próbálják kovácsolni, az egyazon istállókhoz tartozó fiatal játékosokat. A program az Amerikai autós hőskorszak legkedveltebb típusait fogja felsorakoztatni. A három legnagyobb autógyártó cég legismertebb modelljei közül válogathatunk, melyek a Ford, Chevrolet, és a Chrysler lesznek. A legalsó kategóriás modellektől kezdve a különleges kialakítású limuzinokon át, egészen a több száz lóerős tuningolt csodákig mindent kipróbálhatunk. Az 1930-tól az 1970-es évekig tartó időszak modelljei között megtalálhatóak lesznek például, a 49-es Mercury Coupe, az 1964-es varázslatos Ford Mustang, az 57-es Chevrolet Bel Air, és a 69-es Pontiac is. A játék igazán nagy figyelmet keltő része a tuning. Az összes gép, minden egyes alkatrészét külön-külön kiszedhetjük, és ha kell tuningolhatjuk. Bizonyos megkötések azért lesznek, hiszen az egész autó mechanikus részeit nem ismerheti mindenki, ezért választható lesz az automatikus tuningolás és a részegységekre bontott javítások. A versenyekért kapott pénzekért lehetőségünk lesz arra, hogy csak egy bizonyos részegység, mondjuk a sebességváltó javítását vagy tuningolását kérjük. Ilyenkor akár online segítséget is kapva, megismerkedhetünk annak a felépítésével és a lehetőségeinkhez mért tuning vagy cseredarab vásárlásának előnyeivel (vagy hátrányaival). A keréktárcsák, festés, spoilerek rendszámtábla, díszítőelemek, felfüggesztések is cserélhetőek lesznek. Árkád és karrier módok közül választhatunk, ahol a gyors versenyek és a tuningolt autók, alkatrészek adása-vétele játssza a legfőbb szerepet. Szinte minden hónapban bővül az új pályák és versenyhelyszínek listája, ahol ügyességi, kaszkadőrmutatványokra kialakított, vagy utcai pályák is szerepelnek (természetesen a forgalommal együtt). A program jó futásáért a Need for Speed High Stakes-ből ismeretes grafikai meghajtó továbbfejlesztett engine-je a felel, amely teljesen új fizikai modellezést kapott, nem is beszélve a sok újításról. Azt még nem tudni, hogy tényleg csak online lesz-e a program, vagy tartalmazni fog egyjátékos módot. Mindenesetre a csapatok megalakítása és a folyamatos internetes játék elég szórakozást ígér. A megjelenés 2001 nyarán várható. A béta teszt pedig 2-3 hét múlva indul, jelentkezni lehet a: http://www.motorcityonline.com weboldalon.

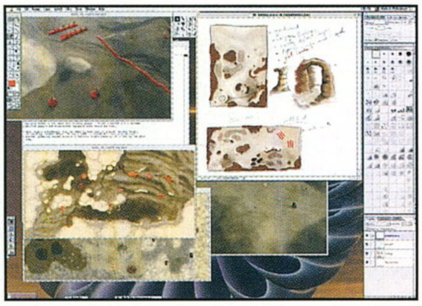
Megjelenés: 2001. nyár

4X4 EVOLUTION II
(Terminal Reality / Take2 Interactive)

Nem is olyan régen jelent meg, az Insane és a Screamer 4x4 előtt még csúcstartónak számító 4x4 Evolution. A programot a Terminal Reality készíti (lévén az első részt is ők „követték" el), megjelentetni pedig a Gathering of Davelopers fogja. Az új rész (akár az előző) egy árkád stílusú terepjáró szimulátor lesz, ahol még nagyobb hangsúlyt fektetnek a valósághű fizikai modellezésre. Kicsit érdekesen hangzik, hogyan lehet egy árkád játékban valósághű szimulációra törekedni, de a kezdeteket elnézve nem a levegőbe beszélnek a fiúk. A játékot elsősorban X-Boksz-ra készítik, a Microsoft felkérése alapján, de minden valószínűség szerint PC-re és PSII-re is meg fog jelenni. Elsősorban hatalmas nyílt terepeken folyik majd a száguldozás, ahol az eltérő terepviszonyok jelenthetik a legfőbb akadályt. Nagyon sok gép áll majd a rendelkezésünkre. Több mint tíz gyártó hetven féle típusa közül válogathatunk, ahol a gépeink tuningolása és fabrikálása is megoldott. Persze, hogy ez milyen mértékben elérhető, az a jövő titka. Mindenesetre, szerintem senki ne számítson valami eszméletlen nagy állítgatási lehetőségekre, ugyanis valószínűleg nem ez lesz a program fő profilja. Elsősorban a karriermód megemlítendő, ahol a jó néhány választható versenytípusból válogatva kell majd feljebb és feljebb kerülnünk a ranglétrán ahhoz, hogy elnyerjük egy jó istálló vagy szponzor támogatását. Lesznek még olyan pályák is, ahol különleges küldetések és feladatok végrehajtását kell elsajátítanunk. Kalandos küldetések, melyekben nem csak a versenyzés a lényeg. A versenyzés azonban még nem minden, mert ezek közben nem csak magunkra és gépeink állapotára, de még a rengeteg tereptárgyra, állatokra és az esetenként előforduló közlekedőkre is figyelnünk kell. A játék először a már említett X-Box-ra jelenik meg, valamikor 2001 Novemberében, majd ezután PS2-re és PC-re is kiadják.

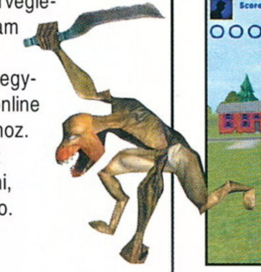


MYTH III: THE WOLF AGE
(Mumbo Jumbo / Take2 Interactive)
http://www.mythwolfage.com/



Ugye mindenki emlékszik még a Bungie 3D stratégiai / akció játékára, a Myth-re, melynek már két epizódja is világot látott? Az új rész egyáltalán nem követi, a már íratlan stratégiai szabályokat. Nem az erőforrások meglelése és kiaknázása lesz a legfőbb cél, hanem az apróbb, harcosokból és különleges egységekből álló csoportok irányítása. Nagyon értékes minden egyes élet a pályák végigjátszásához, hiszen egyáltalán nem lesz lehetőség az egységek gyártására, illetve feltöltésére. Elég egyetlen egy rosszul kivitelezett támadás, ahol csak néhány katonát veszítünk és lehet, az egész pályát újra kell kezdenünk. Apró nyolc-tíz főből álló beszivárgó egységek állnak majd a rendelkezésünkre, akikkel gyors és pontos támadások segítségével kell az ellenség vonalai mögött, egyfajta gerillaharcot véghezvinnünk. A leglényegesebb feladat ezeknek az egymástól elszigetelt egységeknek az életben tartása, valamint a működésük minél hatékonyabb összehangolása. A játék háttértörténetére sem lehet panasz, hiszen az a klasszikus jó és rossz, fény és sötétség örök harcáról szól. Egy olyan birodalomba juthatunk el, ahol szövevényes politikai összeesküvések, óriási csaták, árulások és az ősi próféciák beteljesülései tarják mozgásban a világot. A történet mindig csak egy kicsiny részletet tár fel magából, amit aztán a játék előre haladtával ismerhetünk ki véglegesen, egészen a drámai befejezésig. A program az előzőleg megjelent két rész előtti eseményeket dolgozza majd fel. Előreláthatólag az egyjátékos mód mellett, fejlett multiplayer és online játéklehetőséget is készítenek a programhoz. És hogy ne legyen elég az újításokból, az új részt már nem is a Bungie fogja készíteni, hanem a belőle kivált új cég: a Mumbo Jumbo.



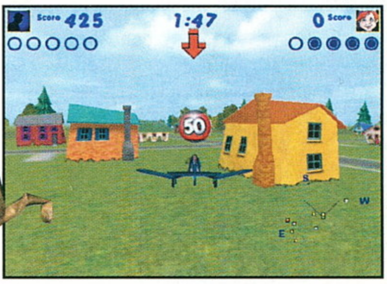


Megjelenés: 2001. ősz

RC DAREDEVIL
(Arush Games / Sunstorm Interactive)
http://www.sunstorm.net/games_preview_rcd.htm



A fiatalabb és az idősebb korosztálynak (egyszóval az egész család) szeretnének kedvezni az RC Dare Devil című játékkal. Az Airfix Dogfighter-hez hasonlító játékban, egy távirányítós kisrepülő irányítása lesz a feladat. A program a lehető legegyszerűbb irányítást és kezelést tartalmaz, amivel elsősorban a kisebb gyerekek is könnyen elboldogulnak. Egy erősen árkád jellegű játékot képzeljünk el, ahol a mókás kis gépekkel kell a lehető legnyakatekertebb módon repülni, miközben jó néhány humoros feladatot is elébünk állítanak. Lehetőség lesz az egyszerű bónusz pályákon való pontgyűjtögetésre, vagy adott útvonal mellet való repülőgépversenyek lebonyolítására. Mehetünk lufi vadászatra és különböző ügyességi pályákon is összemérhetjük a tudásunkat a géppel vagy másik játékos kedvű társainkkal. A végleges verzió érdekessége, hogy az első rész teljesen ingyenesen lesz letölthető a programozók honlapjáról. Azonban a többi tervezett részért, már fizetnünk is kell. Körülbelül ötféle, napjainkban is megtalálható (de erősen átalakított és átrajzolt) repülőgépmodell közül válogathatunk a programban. Szinte minden pályánál nagy szerepet játszott a minél vidámabb és humorosabb grafika elkészítése, ezért ne csodálkozzunk, ha egy női vécében vagy a rendőrségi épület fogdájában kell majd eszeveszett versenyeket vívni. A pályákon felszedhetőek lesznek az eme műfaj elengedhetetlen kellékei is, a powerup-ok. Ezek között éppúgy megtalálható a szupergyors sebesség (turbó) és az ellenfelünk gépének elektonikáját megzavaró kütyü is, amivel egy ideig irányíthatatlanná válik repülő.

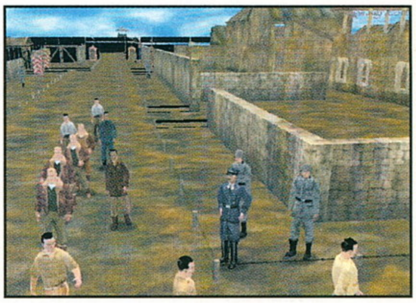


Megjelenés: 2001. Q2

PRISONER OF WAR
(Wide Games / Codemasters)
http://www.codemasters.com/pow/

A Codemasters fogja megjelentetni a Wide Games, Prisoner of War című akció-kaland játékát. Ez a program is teljesen új koncepciót próbál építeni, a hasonló stílusú játékok alapjait maga köré építve. A játékosoknak végig kell menniük azon a lépcsőkön, melyen a szövetséges hadifoglyok is végigbukdácsoltak a második világháború fogolytáboraiban. A hősiesség, veszély, lopakodni és gyilkolni tudás nem elegendő ahhoz, hogy győztesként kerüljünk ki a haláltáborok poklából. Jókora adag ravaszságra, csalásra és akár árulásra is szükségünk lesz a siker érdekében. A történet dióhéjban. A háború egyik legsötétebb időszakában, 1941-ben négy Német hadifogolytáborban (Salonika, Stalag Luft I, Stalag Luft III, és a Colditz rezidencia), kell négy egymástól eltérő tulajdonságokkal rendelkező szövetséges tisztet irányítanunk. Mindannyian mesterei a szökésnek, de más-más eszközöket használnak fel a céljaik érdekében. Van, aki kémkedés során szerzett tapasztalataival és a nyelvtudásával próbál szökni, míg a másik hős inkább a likvidálásban jártas képességeit kamatoztatja. Embereinket külön-külön kell majd kiszabadítanunk, de életük összefonódik, hiszen hiába sikerül megszöktetnünk őket, a végén megint rács mögött találják magukat. Méghozzá nem is akárhol, hanem a méltán rettegett Colditz erődítményben, ahonnan szinte lehetetlen a szökés. Már biztosan kitalálták, hogy a játék végére mind a négy emberünket együtt irányítva kell megszerveznia háború legveszélyesebb és leghíresebb szökését, onnan ahonnan elvileg lehetetlen. A program 3D Third person nézetű grafikát használ, mindezek mellé pedig hangulatos interaktív zene párosul. Egyaránt megcsillogtathatjuk a tudásunkat nappal és éjszaka, miközben bejárjuk a közel száz helyszín mindegyikét, és akkor még nem is beszéltünk a titkos helyekről és pályákról. Az összes másik fogoly és karakter teljesen interaktív lesz, megszólíthatjuk őket, beszélgethetünk velük, tanácsokat kérhetünk tőlük, vagy némi szolgálatért cserébe (egy kis erőszakkal) akár hasznos információkat is kicsikarhatunk belőlük. A játék 2001 karácsonyára kerül a boltokba, először PC-re aztán az újév után Xbox-ra és PS2-re is meg szeretnék jelenteni.





Megjelenés: 2001. téi



ETHERLORDS
(Nival Interactive)
http://www.nival.com/eng/etherlords_info.html

Sok új információ került ki a, Nival Interactive Entertaintment berkeiben készülendő Etherlords című, körökre osztott stratégiai játékról. A program az erősebb idegzettel és kitartással megáldott gémereknek készül. Ez első szembetűnő érdekesség, hogy a játék erősen hasonlít a manapság annyira divatossá vált, mágia alapú kártyajátékokra és az azok által felállított szabályrendszerek is felismerhetőek benne. Annyi azért igaz, hogy mindezt még azzal is megspékelték, hogy itt az erőforrások felkutatása, kiaknázása és megvédése is a mi feladatunk lesz. A programban több mint 300! különböző varázslatot és ezek kombinációját találhatjuk meg. Óriási keverést vihetünk majd véghez, mellyel szinte végtelen lesz a kitalálható mágikus tulajdonságok mennyisége. Nagyszerű animációk és vadonatúj 3D grafikai motor teszi a játékot teljessé, melyben százszámra bővelkednek a speciális effektusok és grafikai újítások (hmmm, majd meglátjuk). A programot már eleve internetes, online játékra is felkészítették, ezért a multiplayer megszállottjai is otthon



érezhetik maguk a program világában. Négy teljesen különböző mágikus faj közül választhatunk, ahol a harcrendszer, az építészeti stílus és a harcmodor is eltérő lesz. A varázslatok mellett megannyi rituálé, bűbáj, átkok és megrontás közül válogathatunk. Az ezekhez tartozó összetevők kombinálásával sosem látott mennyiségű, egyedileg kialakított varázslatrendszert építhetünk fel magunknak. A négy fajnál 64 hőst találhatunk meg, ezek mindegyike saját speciális tulajdonságokkal és varázslatokkal felvértezve. Húszféle elérhető technikai szint és az ezekhez tartozó nehézségi fokozatok és pályák lesznek elérhetőek. Egymástól eltérő diplomáciai és kémrendszer, szövetségkötési lehetőséggel és kereskedelemmel. És ha mindez még nem elég, akkor van itt még százhatvan megidézhető védszellem és szörny is, egyedileg megtervezhető és tanítható tulajdonságokkal, valamint különleges speckókkal (Final Fantasy Rules).



Megjelenés: 2001. Q3

DUKE NUKEM — ENDANGERED SPECIES
(3D Realms / Take2 Interactive)
http://www.3drealms.com/

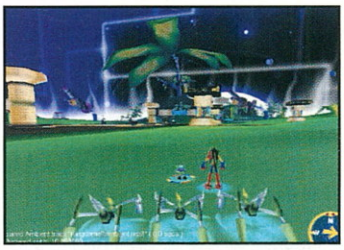
A Duke Nukem játékok megszállottai kipróbálhatják a főhősüket, egy egészen új szerepkörnyezetben is. Ezt ajánlja a Duke Nukem: Endangered Species címűu program. A programot a 3D Realms készíti és a gathering of Developers fogja kiadni. A játék elegyíti a klasszikus DN programok fejvesztett akcióinak és egy sima vadászprogramnak a tulajdonságait. Ebben a játékban ugyanis, bármilyen furcsán is hangzik, de állatokra kell majd vadásznunk. Óriási területeken fog folyni a portyázás, ahol mindig az adott természeti tájakra jellemző állatfajtákra lehet vadászni. A dzsungelek, sűrű erdők, sivatagok, tundra, mély folyóvölgyek között kutathatunk a vadak után. Valódi vadászképességeket kell kifejlesztenünk a krokodilok, oroszlánok, cápák, jegesmedvék, farkasok gyilkolászása közben. Egyaránt fontos lesz a lopakodás és becserkészés mellett, a gyors pontos lövések elsajátítása és a megsebzett vadak nyomának követése. Néhány igazán veszélyes ellenfélre is lelhetünk majd, mint például a T-Rex. Körülbelül tízféle fegyver közül választhatunk, melyek között éppúgy megtalálhatóak lesznek a sima fegyverek (pl: a Duke kedvence sörétes puska) és a távcsővel felszerelt orvlövész csúzlik, valamint a különleges rakétavetők és kísérleti fegyverek. Lesz még néhány exra powerup, amivel lekicsinyíthetjük, vagy egy időre lefagyaszthatjuk az ellenfeleinket. Minden fegyver rendelkezik majd másodlagos, és még extra tűzerővel is. Felszedhetünk néhány álcázó berendezést és ruházatot is, amivel elrejthetjük a szagunkat vagy tompíthatjuk a fegyvereink hangját. Emellett használhatjuk még az éjjellátó távcsövet és a hő érzékelős radarokat is, így megkönnyítve a leendő áldozatok felkutatását. A tipikus Duke hang és személyiség természetesen megmarad, amit egy jó adag trágár humorral is megfűszereznek a fejlesztők. Ez utóbbi tényt és a DN játékok nem éppen vérmentes menetét tekintve, a programot inkábba 18-22 éves korosztálynak ajánlják.





Megjelenés: 2001. nyár

FIGHTING LEGENDS
(Maximum Charisma Studios)
http://www.mcszone.com/





A Maximum Charisma Studios gondozásában jelenik meg a Fighting Legends című online, elsősorban multiplayer-re kihegyezett játék. A játékosok kilenc különböző klánból válogathatják ki a maguknak legjobban tetszőt. A készítők titkolt vágya, hogy minden játékos minél több klánban helyezkedjen el. A kilenc klán mindegyike eltérő harcmodort és tulajdonságokat birtokol. A klánok a következők: BearKat, Bio-Mecha, Ember, Wee, Arachin, Rin, Bone, Pyron és legvégül a titokzatos M klán. A program hivatalos honlapján a két legnagyobb csoprtosulást már be is mutatták. Ezek a béta verzióhoz felállított két nagy csapat, a Bone klánhoz tartozó Dead Core és a Human world Ambient Kingdom csapata (lásd a képeket). A klánokon belül további kilenc karaktertípus található, melyek hierarchikus elrendezése, sem egyforma. Mint azt a cím is mutatja, egy harci játékról van szó, ahol ősi kung-fu harcmodorral kell az ellenfeleinkkel szembeszállnunk. De a harc nem minden, a közösségünkre sokkal több szempontból is figyelmet kell fordítanunk. A karakterekkel és az ellenséges klánokkal módunkban áll kereskedelmet véghezvinni. Minden egyes klán termel bizonyos mennyiségű használati tárgyat, vagy cserealapot képező fegyvereket és egyéb cuccokat. Ezekből több fajtát is megtalálhatunk. A csereTárgyakra minden félnek szüksége lesz a megélhetéshez, ezért mindenképpen szükséges lesz a harcok közé némi fegyverszünetet beiktatni és egy kis csere-berét véghezvinni. A fegyverszünetek alkalmával akár fogolycseréket és szövetségeket is köthetünk, ezzel is bővítve az egyébként sem unalmas játékot. Habár a program elsősorban online felhasználásra készül, azért egyjátékos módot is tartalmazni fog. Az igazi érdekességek azonban, csak a kialakult klánokon belül válnak elérhetővé. De ez még nem minden. Nem muszáj klánokhoz csatlakozni, lehetőségünk lesz csapatok és törzsek felállítására is, melyekből később aztán egy a többinél is nagyobb és erősebb klán is létrejöhet. A megjelenés ideje ennek az évnek a legvégére várható, de lehet a tesztelés miatt egy kicsit még ez is elcsúszhat.



Megjelenés: 2001. tél

-Uriel-



Rites of Acerbus



Szép új világ...

Sötét idők járnak...
„Valaha béke és rend uralkodott Arzaron birodalmában. Eldric, a királyság uralkodója hűségesen és igazságosan vezette népét; fia, Jordan, Arzaron hercege és trónörököse igyekezett a lehető legjobban elsajátítani apja vezetői képességeit, hogy majdan méltó utódja lehessen. Ám a fiú huszadik születésnapjának előestéjén a király álmában váratlanul és rejtélyes körülmények között elhunyt — az udvari orvosok mérgezésről suttogtak...

A törvény szerint a trónörökös huszadik születésnapjától kezdve jogosult az uralkodói szék elfoglalására. Így esett, hogy másnap — a király temetésének napján — Jordan fejére felkerült a korona.

Azaz csak felkerült volna, ugyanis a szertartás kellős közepén a rendőrbíró egy rakás őr kíséretében berontott a koronázási terembe, és letartóztatta az ifjú herceget. A vád a király meggyilkolása volt — a fiú szobájában ugyanis megtalálták a gyilkos mérget.

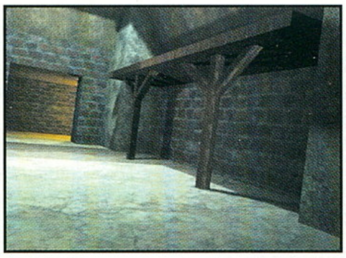
Gyors és cinikus tárgyalás vette kezdetét — az ifjú herceget rabszolgaságsorsra ítélték, és egy ló mögé kötve kivezették a birodalom peremére, egy eldugott munkatáborba.

Öt hosszú év telt el...

Maga sem tudta, hogy élte túl: az eltelt évek alatt erősebbé vált. A vágy, hogy kiderítse az igazságot, és megtalálja apja valódi gyilkosát, képessé tette a túlélésre.

És most megszökött.

Messzi, idegen, barátságtalan földeken keresztül kellett utaznia, hogy szövetségeseket találjon, és minél többet kiderítsen az ellen szőtt összeesküvésről. De rá kellett ébrednie, hogy apja meggyilkolása csak egy apró láncszem az események hosszú szövevényében...



Bosszúra szomjazott: megtorolni apja halálát, és az ellene elkövetett kegyetlenséget — szembeszállni azokkal, akik felelősek voltak mindezekért... még akkor is, ha valami ördögi, sötét erővel kell szembeszállnia..."

Ősi próféciák szólnak...
...hat rítusról...
...melyek a sötétség urának visszatértét hozzák el...

...Acerbus rítusai.

Az alapok

Az OMG-Games 1998 decemberében, New Yorkban kezdte el fejleszteni Rites of Acerbus nevű játékát, akkor még The Crest of Dharmin néven — ez tulajdonképpen nem is egy origi stuff lett volna, hanem az Unreal afféle átirata: ötvözete az RPG, kaland és akció játékoknak. Aztán ahogy maguk számára is kezdett egyre tisztábban körvonalazódni, hogy mire is vállalkoztak, és mi az pontosan, amit meg szeretnének alkotni, úgy döntöttek, hogy módosítják a progi motorját, és az alapokról újra felépítve mindent, létrehoznak egy teljesen önálló anyagot. Így született meg a RoA, melyet idén karácsonykor már teljes életnagyságban is megismerhetünk, ha igaz a fáma, és megjelenik a kitűzött időpontban. A játék érdekessége, hogy a kis létszámú fejlesztő csapat közös erővel írta a sztorit — egy viharos éjszakán egyikőjük megírta az alapokat, aztán kézről kézre adták egymás között, és mindenki beleírta a saját ötletét. Igyekeztek olyan hangulatot teremteni, ami leginkább a Besson, Gilliam, Tim Burton filmekre jellemző.

Én, a Karakter

Mint azt már kitalálhattátok, a játékban Jordant alakítjuk, a kisemmizett herceget, a sötétség fejedelmének potenciális legyőzőjét. Mivel a RoA elsősorban szerepjáték, a karakterek fejlődése az egyik elsődleges szempont, amit érdemben meg kell vizsgálnunk.

A legtöbb RPG-től eltérő módon Jordan jártasságai nem statisztika alapúak (mint például az AD&D játékokban) — egész egyszerűen vagy képes véghezvinni a dolgokat, vagy nem. Ez nagyban annak tudható be, hogy Jordan nem sorolható be semmilyen osztályba, így a jártasságai határozzák meg a képességeit, magukat a jártasságokat pedig mi határozzuk meg. He-he. Értitek?



A helyi Dungeons & Dragons futóverseny győztese avagy futás a Dungeonban a Dragon elől...



A fő képességek a kézifegyverek-lőfegyverek használatán és a varázsláson alapulnak, ehhez járulnak még olyan egyéb dolgok, mint például a lopakodás, aminek nagy hasznát vesszük majd a játék során. A képességek jelentős részét az NPC-kel és a környezettel való interakivitásunk révén szerezhetjük meg

Mint minden jóféle RPG-ben, a Rites of Acerbusban sem fogunk hiányt szenvedni, ami a harcot illeti. Túl sok részlet még nem került napvilágra, de az már biztos, hogy a küzdelem valós idejű lesz, és a fegyverhasználtban való jártasságon alapul majd. Kézi fegyverek, robbanóanyagok, sniperek, lőfegyverek tömkelege vár ránk. A fegyverek nagy részét mágiával is „feltölthetjük, így még hatásosabbak lehetnek. Még egy meglepő újdonság a műfajban, hogy a szereplőinknek lehetősége lesz a legyőzött ellenfelek ruháját és páncélzatát felölteni, hogy tökéletesebben álcázhassák magukat (ez nem a Black Isle RPG-kben megszokott módszer, amikor az legyőzött ork mellvértje passzol a harcos törpre — nem is csoda, hogy ilyen páncéllal meghal —, hanem a rá jellemző viselet — hiszen az álcázásnak pont ez a lényege!). Mivel a készítők lelkes manga-anime megszállottak, jópár olyan varázstárggyal is találkozhatunk, amik inkább a keleti kultúrára jellemzőek. Maga a mágia egy teljesen új, inventory szerű rendszeren alapul, ahol a különböző varázslatokat kombinálhatjuk itemekkel vagy egyéb varázslatokkal, ilyetén módon létrehozva új és még hatásosabb spelleket és eszközöket, fegyvereket







Persze ellenfelekben sem lesz hiány — a fantasy műfajban megszokott fajokkal ütközhetünk meg, némi apró változtatással. Hat alap faj van: : Jenh Naus, Arsul, Corodon, Calibal, Vollrath, és Tem'roug. Az elnevezések valóban elég idegenül hatnak, de ez csak körítés: a Calibal például a trolloknak felel meg, csúnya, erős, nagydarab — viszont a készítők igyekeztek teljesen eredeti dizájnt alkotni minden egyes fajnak. Sok közülük mindenfelé előfordul a világban, de vannak specifikus, helyhez kötött lények is, amelyek csak adott tájegységen, vagy csak a számukra ideális környezetben találhatók meg.

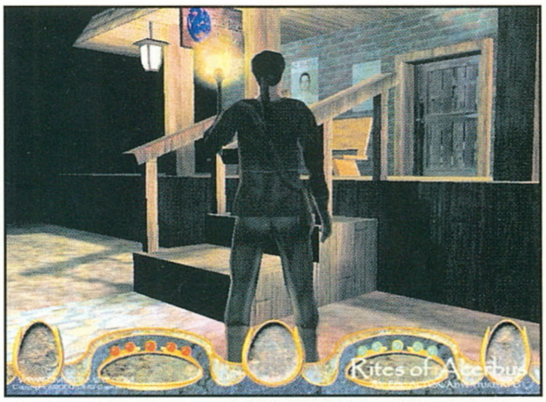
A minket körülvevő világ is tele van élettel: minden régióban az arra jellemző egyedi állatvilág lelhető fel, és persze vérszomjas szörnyekben sem lesz hiány.

A Rites of Acerbus hat fejezetre tagolódik, melyek mindegyikén egy-egy fő Quest teljesítése a célunk. Ezek szorosan belesimulnak a történet fonalába, és hozzásegítenek minket a végső cél eléréséhez, a szövevényes összeesküvés leleplezéséhez. A fő Questeken kívül rengeteg mellékküldetéssel is találkozhatunk — ezeket nem kötelező teljesíteni a végigjátszáshoz, de mivel szorosan a történethez tartoznak, a saját érdekünkben érdemes végig csinálni őket. Kémkedés, orgyilkosság, és még egy rakás egyéb fajta Quest vár ránk és NPC partinkra, amelyek mind-mind hatással vannak a történésekre, és karakterünk fejlődésére.

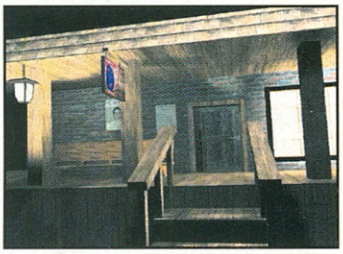
Időben vagy térben elhelyezni a Rites of Acerbust tulajdonképpen lehetetlen — szokatlan ötvözete a múltnak és a jövőnek; a középkornak és a poszt-apokaliptikus érának. A játéknak teret adó világ hatalmas méretű és nagyon változatos — egyaránt megtalálhatók benne az apróbb kiskirályságok, lepattant táborhelyek, festői szépségű falvacskák, veszélyes erdőségek, sötét erődök havas hegyormokon.

A kezelés

igen szimpatikusnak tűnik: a tárgyakra kattintva az egér jobb gombjával egy popup menübe csöppenünk, ahol egy rakat parancs közül választhatunk: használni, felvenni beszélni, ilyesmi. Ha például egy zárt ajtóra kattintunk ezzel a módszerrel, az inventory jelenik meg, ahol kiválaszthatjuk a megfelelő kulcsot, vagy a fegyvert, amivel erőszakot kívánunk tenni az ajtón. Ha a beszélgetés funkció kiválasztására lenne szükségünk, szintén egy popup menü áll a rendelkezésünkre, ahol tetszés szerint eldönthetjük, miről kívánunk konverzálni. Dicséretes módon a szereplők beszélnek is, nem csak feliratozás van a párbeszédek alatt — igény szerint a beszéd audiója és a subtitle egyaránt kikapcsolható, egymástól függetlenül is.



A világban való utazáshoz rendelkezésünkre áll egy világtérkép, ahol a már sok játékban megismert módon a kijelölt helyekre kattintva egyből oda kerülünk (hú, de értelmes volt ez a mondat... szóval, a térképen be van jelölve a város, ahova menni szeretnél: rákattintasz, és már ott is vagy, nem kell a teljes oda vezető utat végigkóvályogni). Azonban a kliséktől eltérően mi magunk is kijelölhetünk ilyen vezérpontokat a térképen, ha szükségét érezzük.



Egy kis technikai duma

Az OMG Games saját motorja a lehetőségek nagyon széles tárházát nyújtják az egyszeri játékosnak. Külön szabályozhatjuk a szövetek, hajak, függönyök, zászlók megjelenítését, a karakterek részletességét — támogatja a lightmapeket, a dinamikus fényeket is. A realisztikus megjelenítésről a csontváz alapú animálás és a beszéddel teljes szinkronban lévő ajakmozgás, az időjárás szimulálása, és a valós idejű árnyékgenerálás gondoskodik, amit a lehengerlő engine — mely mellesleg a Chaos névre hallgat — szintén a kisujjából kiráz.

A fejlesztők állítása szerint a látóhatár is korlátlan lesz — ugye mindenki találkozott már olyan játékkal, ahol a táj csak fokozatosan tűnt elő —, valamint az épületekbe való be-, és kilépéskor sem lesz töltögetés: egyedül csak a fejezetek között. Tervezik még a mostanában egyre divatosabb ívelt görbék beültetését is, amelyek természetesen szintén szabályozhatóak lennének.

A részletes és sima megjelenítésnek sajnos az ára is megvan: a játék futtatásához legalább egy Pentium kettesre lesz szükségünk 400 MHz-es procival, 128 Mega RAM-ra, és egy Voodoo 3-ra, de ha minden szépségét és előnyét ki akarjuk élvezni, nem árt a Pentium III 600 MHz körüli processzorral, 128 MB RAM-mal, egy könnyed GeForce 2-vel megerősítve, lévén T&L támogatás is lesz... hm.

Végezetül...

Fentebb már említettem, hogy a játék tervezett megjelenése karácsony környékére esik — ha találnak addig egy kiadót, ez eddig ugyanis még nem sikerült. Szinte érthetetlen módon, hiszen a Rites of Acerbus több mint ígéretes...

Aki erősen történet-orientált, fejtörőkkel és kalandokkal megtűzdelt szórakozásra vágyik, és nem Diablo-szerű hack 'n slashre, az már most fenheti a fogát erre a formabontó gamére — és elkezdhet gyűjteni, hogy decemberig meglegyen az új proci, meg a GeForce kártya☺

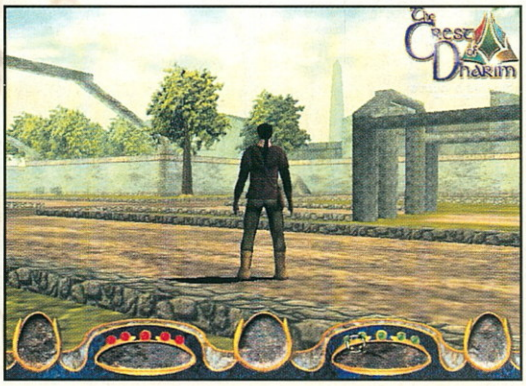
Addig is nincs más dolgunk, mint figyelni a www.omg-games.com webszájtot, ahol a fejlesztők igyekeznek minél több információval ellátni a világháló meglovaglásában elfáradt szörfereket.

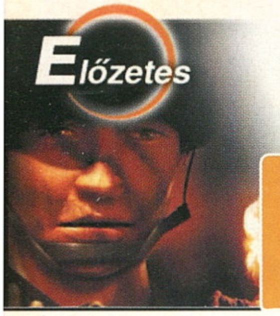
VargaB.





▲ — Ez nem a Feri hullája?
— Á, ő sokkal kövérebb...





Operation FLASHPOINT



Azok a boldog, szép napok...

Éppen a múlt hónapban keseregtem, hogy milyen kevés az olyan játék, amely a modern hadviselés helyzeteibe nyújt bepillantást, ráadásul minél realisztikusabb módon. És valami véletlen folytán épp abban a cikkben hoztam fel példaként a Delta Force: Land Warriort, és a Half-Life Counter-Strike-ot. Mindkét játék azonos abban, hogy az igen népszerű försztperszonsúter műfaj képviselői. Témájuk is igen hasonló: a Counter-Strikeban egy anti-terrorista kommandós bőrében irthatjuk az ellent (avagy fordítva), a DF: Land Warriorban pedig a világ különböző — leginkább közel-keleti — konfliktusainak radikális elsimítása a feladatunk. Mindkét programban egy csapat tagjaként kell küzdeni.



A sok-sok hasonlóság ellenére a két játék mégis olyan más, oly mértékben eltérő, mind játékmenetét, mind hangulatát tekintve (most vonatkoztassunk el attól, hogy a CS csak többjátékos game, hiszen a Delta Force-ban is van multiplayer), hogy azt még leírni is nehéz lenne — ég és föld!

Nekem speciel a DF: Land Warrior kevésbé jött be, az első pillanatokban nagyon tudtam lelkesedni érte, de ez az érzés hamar alább hagyott. A CS már sokkal jobban fekszik nekem, Martinnal karöltve felejthetetlen fegyverpárbajokat szoktunk vívni a neten itt a szerkesztőségben.



Azonban igen sokszor — amikor éppen játszani lenne kedvem, és nem tudok felmenni a netre, mert túlságosan le van terhelve, vagy a kedvenc szervereimen nincs szabad hely — úgy érzem, hogy valami hiányzik. Valami olyan játék, amely hangulatában és játékmenetében is képes a Counter-Strike szintjét nyújtani, mégsem korlátozódik a multiplayer módra.

És itt lép a képbe a fentebb említett két véletlen: ugyanis most a most bemutatásra kerülő program nemcsak hogy a modern hadviselés parlagon heverő témáját dolgozza fel, de ötvözni szándékozik magában a csapatmunkára épülő stuffok és a 1st Person Shooterek minden előnyét.



A háttér

Az Operation Flaspoint a prágai illetőségű Bohemia Interactive Studios fejlesztése, amely csapat tagjai közt állítólag ex-hivatásos katonák is akadnak. Hogy ez valóban képes e magasabb szintre emelni a program realisztikus mivoltát, illetőleg csak egy alaposan átgondolt marketing fogás, az persze kérdéses — mindenesetre legyünk jóindulatúak.

A már nem éppen a fejlesztés kezdeti szakaszán álló anyagot a Counter-Strike és a Delta Force: Land Warrior sikerén, valamint a még meg sem jelent, de máris nagyon ígéretes, csapatmunkán alapuló Tribes 2 körül keletkezett felhajtáson felbuzdulva a Codemasters karolta fel, aki igen híres arról, hogy néha nagyon bele tud nyúlni a jóba (ezt mi sem példázza jobban, mint az igen sikeres és formabontó Insane, valamint a még szinte ropogós Severance). A kedvező fogadtatásra most is minden esélyük megvan, lévén az Operation Flashpoint fejlesztői az előzetes anyagok szerint meglepően jó úton haladnak.

De vessünk csak egy pillantást a kulisszák mögé!

Boldog béke-idők (?)

Mint azt a játék alcíme is mutatja (Cold War Crisis), az Operation Flashpoint az 1985-ös évbe repít minket, a hidegháború idejébe, amikor is nem sokkal Gorbacsov hatalomra jutása után egy NATO katona bőrébe bújva kell úrrá lennünk ezen a tarthatatlan politikai és katonai helyzeten.



▲ Ezt a nézetet még SzJVC is megirigyelheti...

Persze a műfajból adódóan ezt minél több szovjet katona likvidálásával kell elérnünk, akik természetesen annyian vannak, mint az oroszok☺ — ebben lesz segítségünkre a korhű fegyverek és általunk irányítható járművek garmadája.

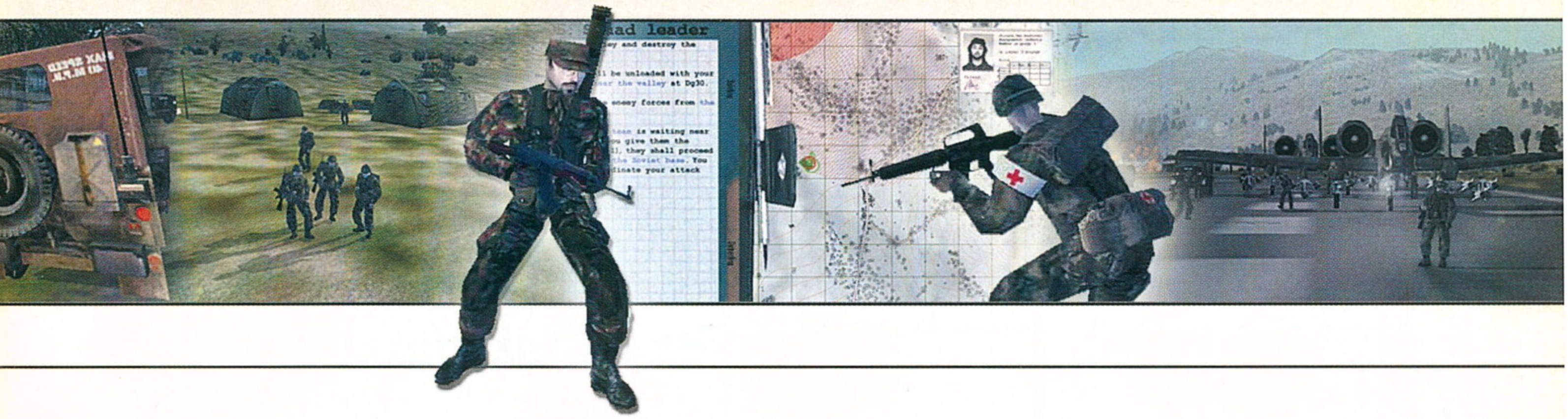
A játék kezdetekor mint egyszeri közlegény kerülünk a seregbe. A későbbiek folyamán azonban ahogy egyre feljebb haladunk a ranglétrán, lehetőségünk nyílik egy 11 fős szakaszt magunk köré gyűjteni. A megszokott FPS kliséktől eltávolódva ily módon szükségessé válik a velünk együtt összesen tizenkét főt számláló egység kommandírozása.

Ez volna a program első olyan pontja, amelyen könnyen el lehet csúszni: a tűzharc közepén ugyanis egyáltalán nem olyan könnyű a figyelmünket még egy dologra összpontosítani. Aki ismeri a Counter-Strike-ot, az tudja, miről beszélek — az ott használható parancsokat is nagyon kevesen használják arra, amire valók; nekem speciel kifejezetten kényszerítenem kellett magamat, hogy rászokjak a használatukra, így most már rendszeresen használom is őket. Igaz, egy multiplayer játékban kicsit más a helyzet, hiszen az emberi játékosok jól elvannak a mi parancsnoklásunk nélkül is — és amikor már tizedszerre kiáltod, hogy „Follow Me!", és a csapattársaid továbbra is az ellenkező irányba szaladnak, mint te, akkor az elég fusztráló tud lenni...

A dolog úgy működik, hogy a megfelelő billentyűt lenyomva egy menüt kapunk, ahol a számozott parancsokból válogathatunk a hozzájuk tartozó számbillentyű lenyomásával.

Az Operation Flashpointban is valami hasonló megoldásra számíthatunk, ám inkább olyan módon, mint másik kedvenc Half-Life modomban, a Frontline Force-ban. Itt a command-menüt egyetlen billentyűvel kell lehívni, ahol szintén a számbillentyűket használva egészen addig szűkíthetjük a parancsok listáját, amíg el nem érjük a megfelelőt.







▲ *Elefántra parittyával???*

Ez a módszer már csak azért is jobb a CS kapcsán említettnél, mert sokkal több parancs használatára nyílik lehetőség. A Counter-Strike legbonyolultabb commandja például a „Get out of there, it's gonna blow!", míg a Frontline Force-ban még azt is közölni tudjuk társainkkal előre letárolt parancsok segítségével, hogy melyik létfontosságú pontot védjék, vagy támadják.

Az OFP azonban még ennél is mélyebben merül a csapatmunka bugyraiba: lehetőségünk nyílik ugyanis egységünket a SWAT és Rainbow Six játékokban megszokott alegységekre bontani. Ezek a két-három fős egységek külön-külön is irányíthatóak.

Mindezt ráadásul egy igen fejlett mesterséges intelligenciával sikerült megtámogatni, amely sokszor nem is igényli parancsainkat, katonáink ugyanis idomulnak a mi viselkedésünkhöz — ha benyomulunk, ők is benyomulnak, ha pedig visszavonulunk, hasra vetik magukat, és fedeznek bennünket.

Szerencsére a készítők igen változatos pályákat ígérnek: mindegyik küldetésben más és más támadási jelleg a követendő — lesz, ahol a rusholás a lehető legjobb megoldás, de olyan is, ahol a lopakodás és a kempelés a célravezetőbb.

A játék nagy előnye és egyben hátránya, hogy a multiplayer mód nem éppen a legkidolgozottabb része lesz: ez köszönhető annak, hogy a fejlesztők nem akarták elorozni a nagy elődök aratta babérokat (ki tudja, még az is lehet, hogy nem sikerült volna), és bár a multi lehetőséget meghagyták, a program elsősorban az egyjátékos módra lett kihegyezve. Kárpótlásul azonban kapunk ötven (!) aprólékosan kidolgozott küldetést, és egy nagyon egyszerűen használható map-editort, amivel elkészíthetjük saját küldetéseinket. (Ennek az editornak egyébként állítólag igen nagy előnye, hogy a mapok kiterjedésétől függetlenül igen kis méretű fájlokat hoz létre, így azok az interneten keresztül, és émilben is minden további nélkül terjeszthetők. Azt hiszem, a fejlesztők úgy gondolhatták, hogy habár ők nem erőltetik annyira ezt a multiplayer dolgot, ha a játékosoknak tetszik, hát ez már ne



álljon a siker útjába — egy-egy CS map ugyanis akár a 7 MB-os méretet is elérheti — bár szerencsére inkább az 1-3 MB-os méret a jellemző, persze tömörítve)



Járgányok

Az OFP másik nagy erőssége a korhű járművek hatalmas száma, amelyeket lehetőségünk nyílik személyesen is elvezetgetni — szinte látom, ahogy a megszállott CS rajongók hátán hirtelen égnek állt a szőr☺

Hát igen, a CS-t ezen a ponton egy csöppet elbaszarintották: elsőre marha jó móka egy majdnem irányíthatatlan katonai dzsippel repeszteni, de kb. harmadik próbálkozás után már több mint bosszantó, főleg



akkor, ha valamelyik csapattársunkat is sikeresen elgázoltuk, és lőttek a respawnnak. A járművek használata azonban célravezető is lehet, ugyanis jól használhatóak fedezékként.

Az OFP-ban azonban a járművek szerepe pontosan az, ami a valóságban is: közlekedni kell velük — persze ez nem zárja ki azt sem, hogy fedezékként használjuk őket.

Összesen harminc féle dzsip, autó, teherautó, tank, helikopter, repülő, hajó várja, hogy elnavigáljuk.

El lehet képzelni a helyzetet, amikor egy skodával menekülünk a kézigránátot hajigáló Vörös Hadsereg elől...

Látvány

Az előzetes ígéretek szerint az OFP látványvilágának erőssége nem a hatalmas poligon számokban fog rejleni, sőt, még valódi görbék létrehozására sem törekszenek. Egészen mást ígérnek, valami olyat, ami sokkal valóságosabbá képes tenni egy játékot, mint a legszebben renderelt 3D grafika.

Hiszen találkoztatok e már olyan játékkal valaha is, amelyekben éjszaka a csillagok állása alapján navigálhatunk? Az OFP-ban erre minden lehetőség megvan, ugyanis az égbolt a valódi csillagos ég alapján lett megalkotva, csillagképestül, Sarkcsillagostúl és mindez a játék saját fejlesztésű motorjával.

A járművek mind különböző nyomot hagynak a sárban, minden egyes



fegyver külön effekteket használ. A készítők olyan finomságokra is odafigyeltek, mint hogy az embereink futás közben felemelik fegyverüket, vagy hogy leguggolásuk közben a felszereléseik összecsörrennek.

Egyébként a FPS nézetet szükség szerint átválthatjuk külső nézetbe, hasonlóan a Delta Force: Land Warriorban látottakhoz.

A másik megnyerő tulajdonsága a részletesen megalkotott mapek, amelyek méretükben vetekszenek bármely más FPS pályáival. A járművek többek közt azt a célt is szolgálják, hogy ne azzal teljen el egy teljes napunk, hogy a map egyik végéből eljutunk a másikba. Természetesen a terepet jócskán díszítik fák, bokrok, növények, sziklák, és a városok, falvak is kellőképpen kidolgozottak és életszerűek.

Ennek a megjelenítésnek megvan az ára is: a játék alapból elfut egy Pentium II 266-os gépen, egy elsőgenerációs D3D kártyával megtámogatva, de a sima futtatáshoz, és a grafikai előnyök kiélvezéséhez nem árt egy PIII 500 MHz-es proci egy GeForce 2 kíséretében.

Nos?

Könnyen meglehet, hogy a májusra kiírt megjelenést a fejlesztők kénytelen-kelletlen kicsit későbbre teszik — annál is inkább, mivel legfrissebb információim (II. 23.) szerint mégis meg akarják erősíteni az eddig kevésbé dominánsra tervezett többjátékos módot... hm... szinte biztos vagyok benne, hogy a kiadó nyomására. Egy dolog azonban így is biztos: ha az Operation Flashpointnak sikerül visszaadnia annak a hangulatnak legalább egy töredékét — akár egyjátékos, akár multiplayer módban —, amit a Counter-Strikeban tapasztalhatunk, már érdemes várnunk rá. Addig is ne nézzük meg a játék hivatalos weboldalát (www.flashpoint1985.com), ugyanis az ég világon semmi hasznos információ nincs rajta...☺ Komolyan.

VargaB.



GORE
the ultimate soldier

Ha vért akartok...

Épp a napokban egy közeli ismerősöm — erősen kritikus hangvételben — szóvá tette, hogy mostanában az előzetesek igencsak szűkösre szabott keretén belül a szerepjátékok túlontúl domináns helyzetben vannak. Én persze erősen tagadtam a vádat, és bizonyíték gyanánt rögtön előrántottam egy marék KByte-ot — majd miután sorban belelapoztam mindegyikbe, kénytelen-kelletlen elismertem, hogy bizony igaza van.

Ez persze nem is lehet véletlen, hiszen én, mint nagy RPG rajongó, szívesen írok a műfaj legújabb és leendő gyöngyszemeiről.

Mivel azonban az előzetesek elsősorban nektek, az olvasóknak íródnak, ezért megfogadom a tanácsot, és a jövőben igyekszem egy kissé háttérbe szorítani a magam ízlését, és minden műfaj rajongóinak egyaránt alapos körképet nyújtani a közeljövőben megjelenő játékokról.

Na persze, ez sem teljesen igaz így, hiszen ebben a hónapban is van egy nagyon ígéretes RPG-nk itt (nézzétek csak meg, érdemes), a másik játék pedig számomra — úgyis, mint nagy Counter-Strike rajongó számára — éppoly figyelemre méltó.

De most örvendezzetek, szóljanak a harsonák, és a Quakerek dözsölgessék markaikat: e havi harmadik bemutatónk igazán komoly eséllyel pályázhat arra, hogy nagy nevű elődeinek örökébe lépjen.

De mielőtt közelebbi ismeretségbe kerülnénk a 4Drulers ígéretes fejlesztésével, engedjetek meg nekem egy kis kitérőt: komoly gondba vagyok ugyanis a játék nevével — nem tudom, hogy mit is akar pontosan jelenteni. A Gore szó amúgy alvadt vért jelent, de arra a cselekvésre is ezt a kifejezést használják, amikor egy állat megsebesít valakit az agancsával (tehát valami olyasmi mondjuk, mint a „felöklel", de erre nem a „Gore"-t használják, hanem a „Butting" szót — szóval inkább „megszarval", hahaha...). És én komolyan nem tudom, hogy ők igazándiból melyikre gondoltak, hiszen mindkettő egyaránt találó cím lenne (hogy miért, az hamarosan kiderül, de ha csúnyán viselkedtetek, és előre megnéztétek a képeket, akkor ezt már nem kell elmagyaráznom). Az is lehet, hogy egyszerűen tetszett nekik ez a szó — aztán mindenki döntse el maga, hogy melyik jelentés szimpatikusabb☺





▲ A hírhedt „láncfűrész"

Na jó, ennyi volt a kitérő, csapjunk bele!

Igen-igen, a sztori

A XXI. Század közepén az emberiség túlnépesedése és a népessége hatalmas fogyasztóereje visszafordíthatatlanul kimerítette bolygónk erőforrásait — 2031-re a fosszilis alapú üzemanyagok utánpótlása a tizedére esett vissza. 2042-ben az agro-mozaik vírus elszabadulása közvetlenül a 2043-as „Globális Élelmiszer Lázadáshoz" (GÉL☺) vezetett, melynek során az összes maradék mezőgazdasági növény kihalt.





Öt billió ember — az emberiség fele — halt éhen...

Az üzemanyag-, és energiaellátás miatt romba dőlt városokban az utcai bandák szervezett terrorcsoportokba tömörültek, és egész városok felett vették át az uralmat. Rövid idő alatt rendezett hierarchia alakult ki a bűnszervezetek között. Az állami hivatalnokok merényletek célpontjaivá váltak, a kormányzati rendszer napról-napra meggyengült — hatalmuk visszaállítása érdekében a vezetők pénzt és időt nem kímélve invesztáltak egyre többet és többet az új erőforrások felkutatására.

Végül 2079-ben az állami tudósok megtalálták a hőn áhított energiaforrást, amit ORE-nak neveztek el.

Az ORE nem maga az energia, de katalizátorként működik szinte minden kémiai reakcióban, és képes a rajta keresztülhaladó elektromos áramot felerősíteni. Ám a felfedezett ORE túlon-túl koncentrált volt, így amikor áram alá került, atomjai olyan szinten felgyorsultak, hogy a hirtelen energia-kitörés torzulást idézett elő térben és időben egyaránt.



Egy hatalomra éhes csoport tagjai az ORE energiáját használva elindultuk más dimenziókba, hogy háborút robbantsanak ki a világok között...

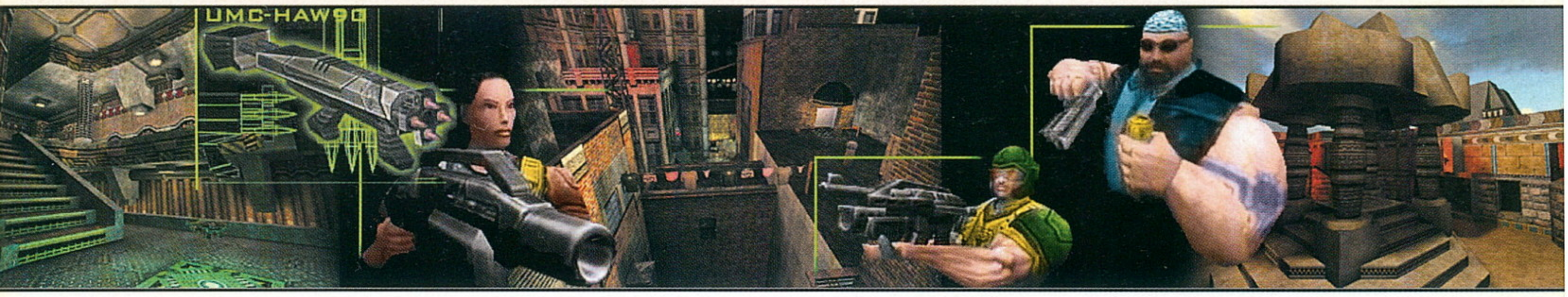
Mindenközben az UMC kutatóközpontban kifejlesztettek egy kifejezetten bio-komputális, neurális számítógép rendszert, amely magas szinten képes emulálni a gondolkodás folyamatát, és szimulálni véletlenszerű reakciókat és komplex cselekvési algoritmusokat. E fejlett rendszer segítségével megalkottak egy tökéletes természetes környezetet. A rendszer kipróbálásaként létrehoztak egy igen komoly harci-szimulátort, egy virtuális valóságot, amelynek segítségével a gyenge képességek igen hatékonyan fejleszthetőak. A tesztelők sosem látott helyeken járhatnak, sosem látott ellenfelekkel szállhatnak szembe, e világi fegyvereket használva. A rendszer annyira realisztikus, hogy az első öt tengerész-gyalogos, aki részt vett a teszten, szívinfarktusban meghalt... a szimulátort Meat Machine-nek (húsgép) nevezték el.

Hurrá!

Szóval kb. ennyi az előzmény, és innen már csak egy lépésre van a mi szerepünk a játékban: végigküzdve magunkat a Meat Machine minden megpróbáltatásán, Ultimate Soldierré kell válnunk. Kicsit vándámos a sztori, de belefér...

Játékmenet

FPS. Quake. Ezzel azt hiszem, mindent elmondtam, ami számít. A Gore egy elsősorban multiplayer módra fejlesztett, de önálló egyjátékos móddal is rendelkező gyilok-játék. Hogy úgy mondjam, a történet e játék esetében eléggé háttérbe szorul, és ott is marad. A játékmenet alakulásában nincs szerepe tovább, inkább





▲ *Vér, vér, VÉR!!!*





előzmény jellege van, bemutatja a világot, ahol a program játszódik. Az egyjátékos mód tulajdonképpen nem más, mint egy kis gyakorlás a virtuális Meat Machine-ban, felkészülés az igazi, „élő" ellenfelek ellen.

A játék során több különböző tulajdonság állapota fogja befolyásolni pillanatnyi állapotunkat és sikerességi indexünket. Elsősorban az állóképesség, Az állóképesség (stamina) szabályozza légzésünket és mozgásunkat — ha elfogy, akár az öntudatlanság szintjére is süllyedhetünk. A mozgás és az ugrás egyaránt az állóképességet függvénye, ha pedig nehezebb fegyvert használunk, az szintén jobban igénybe veszi eme tulajdonságunkat, mint a könnyű fegyverzet. Ha vészesen lecsökken, csak egy megfelelő power-up, vagy a pihenés segíthet.

Másik lényeges tulajdonság a páncélzat. Ebben ugye nincs semmi különleges, abban viszont annál inkább, hogy a páncélzat ezúttal „kijátszható": ha ugyanis a viselt mellvértet, combpáncélt, vagy sisakot például egy bizonyos helyen elég találat éri, ott megreped, felfedve ezzel a testet — innen már csak egy pontos célzás választja el a játékost egy újabb fragtől.

Karakter osztályok. Hoppá! Hát ez meg mit keres itt?! Lehet meglepődni, a Gore karakterei ugyanis különböző képességekkel bírnak — túl az egészség mértékén, a gyorsaságon, és az állóképességen a 8-10 féle osztály tagjai jelentősen különböznek egymástól. Ezek a Classek eltérnek a különböző támadássokkal való ellenállásukban, speciális támadásukban, de még méreteikben is. Minden osztály előnyt élvez valamiben, de ugyanez fordítva is igaz, az erősségek mellett gyengeségeik is vannak.

Külön jópont, hogy a játékban szinte minden megmászható, elpusztítható, felrobbantható, és éghető, még a power-upok is — micsoda öröm lehet is az, amikor egy alacsony HP-jű figura orra elől kilőjük a Health pack-ot, hehehe...

Fegyverek

Azt ugyebár megszokhattuk a First Person Shootereknél manapság, hogy a fegyverek másodlagos funkcióval is bírnak. A Gore fejlesztői úgy gondolták, hogy a játékmenet (és a kényelem) szempontjából jó húzás lesz, ha a fegyverek másodlagos képessége egy egész más funkció lesz, mint a megszokott. A sima egycsöves shotgun például energiapajzsként is funkcionál. Vagy ott van a Riot Gun, amely egy szimpla golyószóró, mellesleg gázgránát-vetőként is üzemel — nem nehéz kitalálni a követendő viselkedésformát: egy pár gázgránát a szomszéd helységbe, és nincs is más dolgunk, mint lekaszálni a golyószóróval a fulladozva kitántorgókat (ugyebár, mint azt már említettem, az állóképességet befolyásolja a légzés is). A fegyverekről eddig sajnos nem szivárgott még ki túl sok információ, de annyit már tudni lehet, hogy a pisztolytól a rakétavetőig minden lesz, mi szemszájnak ingere — többek közt a játékra oly jellemző láncfűrész-szerű izé, amiket a screenshotokon láthattok — ez az a divatos kis cucc, amivel a szereplők a képeken előszeretettel nyársalják fel egymást...

Nekem nagyon bejön az is, hogy a játékban előforduló helyszíneknek külön története van: a Knossis-i Gyülekező például 5000 éve épült rabszolgák keze által, és kegyetlen harcosok lakták. Vagy ott van Brooklyn, amit ugyebár nem kell magyarázni — az információk szerint ezen a helyszínen akár még a tetőkön is kergethetjük egymást! Nem semmi... !

Külsőségek

A Gore megjelenítéséért az AMP nevezetű engine felelős, amely a gyors 32-bites renderelést, a textúra effekteket, és a sérülési térképeket (karaktereken és tereptárgyakon egyaránt) egyformán támogatja. Különlegessége a fejlett karakteranimációs rendszer, amely igen sima animációt tesz lehetővé, és segítségével a figurák alsó-, és felsőtestét külön animálhatják. Támogatja a dinamikus poligonokat is, azaz mozgás közben a test hajlatai nyúlnak, mintha élő szövetből lennének. És persze lesznek dinamikus fényeffektek, meg lencse-effektek is, ahogy az ma már elvárható... A mod-őrültek már előre örülhetnek, ugyanis a játék összes modellje szerkeszthető MAX3-mal, és az AMP engine saját max-pluginjával, sőt, még az interface átalakítására is lehetőség lesz. Azt hiszem, a látványra nem is érdemes több szót vesztegetni, beszéljenek helyettem a képek...

A játék zenéjéről egyelőre még senkinek sincs fogalma, de az már biztos, hogy interaktív muzsikára számíthatunk, adrenalin pumpáló hanghatásokkal rendesen megfűszerezve! Olyan hangeffektekre számíthatunk, amelyek sokkal realisztikusabbá teszik a játékmenetet, úgy mint tűzropogás, lihegés, nyögések, köhögés, stb.

A legfontosabbról, a multiplayer módról eddig nem ejtettem túl sok szót, de nem is fogok, mivel nem sok mindent tudni róla☺

Annyi biztos, hogy a szokványos játékmódok mellett — Deatmach, Capture the Flag, Teamplay — valami egészen újra is számíthatunk, de hogy mi is lesz ez, az egyelőre hétpecsétes titok.

És végül

Jelenleg mindenki a QIII: Team Arenaról áradozik: kikiáltották minden idők legjobb FPS-ének. Per pillanat senki nem foglalkozik azzal, hogy meg tudja e majd ütni ezt a szintet (ne adj isten: felülmúlni) bármely, még készülőfélben lévő anyag. Bár a Gore-nak még mindig nincs kiadója, a munkálatok terv szerint folynak, és ha minden összejön, még az idén meg is jelenhet. Viszonylagos csendben, a háttérbe húzódva növekszik, erősödik, hogy minnél nagyobbat robbanhasson...

De ne lepődjünk meg, ha megjelenésekor akkorát fog szólni, hogy még az FPS-ek trónja is beleremeg.

VargaB.




A HÓNAP JÁTÉKA
2001 március
SEVERANCE™
BLADE OF DARKNESS



SEVERANCE Blade of Darkness



Csúúúcs ez a vérzés...!

Azok csak ám az igazán ígéretes programok, melyek későbbi keltezésük révén több, már korábban piacra dobott játék legfőbb erényeit tehetik sajátjukévá. Ezen programok között pedig akadnak kivételezett darabok is — azon kevesek, melyek egy szempillantás alatt letaszítják helyükről az aktuális trónbitorlókat, s melyekre érezhetően a Fentiek is áldásukat adták. Egy efféle progi befutása így minden körülmények között roppant örvendetes — függetlenül műfajiságától, s akkor már attól is, hogy mennyit is kellett várni rá. Ám ha valami olyasmi érkezik, mi a Drakan, s Rune által fémjelzett 3rd Person Fighting/Adventure stíl azonnali felforgatását s megrendszabályozását ígéri, s aztán első körben kiderülni látszik, hogy nem is alaptalanul — akkor a pléjer bizony a másodperc tört része alatt mozdul is rá a cuccra igen erősen. Az előbeszéd végén, mintegy szemléltetés végett álljon emitt ezen sorok szerzőjének első kinyilatkoztatása, miután harmadik nekifutásra sikerült túlélnie az első éles ütközetet: „Vaaaó! Diszizrilli... KÚL."



▲ *Micsodi?! Te nekem ne szójjá' be!*



▲ *...én mondtam, pubi, hogy...*

Ki Kardot Ragad...

Kezdetben vala Lara, akitől semmiképp sem lehet elvenni, hogy ténykedése révén vált elfogadottá s közkedveltté a követő kamerát használó játékmenet — jóllehet Miss Croft mézédes halmai még csak a pubertás kori, harmatos pillecickók alapvető karakterisztikáját vallhatták magukénak, mikor egy Jake nevű fickó már javában rótta a „ríltájm" vidéket, hátában egy kamerával, Fade to Black feliratú garbóban. Aztán hosszú-hosszú évekig Lara uralta a placcot, míg be nem érkezett a képbe egy Rynn nevű, gazella alkatú nőanyag, ki elsőként tudott újszerűt s tetszetőset hozni a hím kiszerelésű júzerek virtuális köreibe. Lara persze két hétre rá egy extraszexi köldökpiercinggel, s még fél kilóval jelentékenyebb mellbőséggel igyekezett visszanyerni elpártolt hódolóit, míg végül kikristályosodni látszott, hogy Lara az marad Lara, de a jónép alapvetően nyitott az új ízekre. Ezt látván felbátorodtak a dicső vikingek, s hosszú évek felkészülését követően némi hamisítatlan, északi kalandozással s buzgó vérontással kecsegtető játékélménnyel óhajtották elnyerni a közönség tetszését. Szóval — Susánszky után szabadon — Lara nem vész el, s még csak át sem alakul. Sőt: békésen megfér Rynnel s Ragnarral, akik egyszerűbb játékmenettel s a közelharcra koncentráló, pergő akcióval szórakoztatják rajongóikat. Ezen idő szerint azonban mind Rynn, mind Ragnar sápadt pofával méricskél négy roppant magabiztos alakot, kik otthonosan letelepednek a ropogó tábortűz mellé, hogy felfedhessék kilétüket. Négy főhős jelenléte egyetlen játékban már önmagában is örömteli fordulat, így javallom, figyelmezzünk bemutatkozásukra nagyfokú intenzitással!

Zoénak hosszú, vörös haja van. Elvégre Amazon. A Paladinnak nincs, de csak azért nincs, mert rajta nem mutatna olyan jól, mint amazon. (Bocs, ez volt mára az utolsó...)

Zoe ereiben nagy valószínűséggel — erre nézve konkrét utalást nem találtam — elf vér csörgedezik, lévén humán mércével előrehaladott korához képest — 60 év — meglehetősen jó karban van. Legkedvesebb dorgáló eszközei a lándzsákhoz, szigonyokhoz hasonlatos szúrófegyverek, ugyanakkor — csakazértis — elf származásának köszönhetően az íjjal is ügyesen bánik.



▲ *„—...EGYSZER próbálnál lehúzni egy műszakot fél mázsa vasban, te szerencsétlen!"*

Hallgassuk bemutatkozását: „-Zoe vagyok!"

Sargon, a Paladin emberéveinek legjavát taposó, harcedzett dicső férfiú, ki erénnyel, karddal s pajzzsal óvja a Lovagrend nemességét s makulátlanságát.



▲ *...te nekem ne szójjá' be!*

Derék, Fiam! Mutatkozz be! „-Karom s szívem ereje a Királyért, s a Becsületért!" Hahh! Csak nem?! És te ott? Te, igen! Aki kitakarod a tölgyet! TE ki vagy? „- Nevem Tukaram. Tukaram barbár harcos. Tukaram nem tisztel senki ember fiát. Tukaram barátja a Kard, könyvei a csillagok, hite az anyaföld sámánjainak igéje. Ami kell, Tukaram elveszi, ami nem kell, az nem kell." Sima ügy. És végül te...? Hahó! És te ki v... „- Vidd innen a csápodat, mert nyesem is le tőből, hogy a kezedbe adjam! Sohase ébressz fel alvó törpöt, emberfajzat! Különösen ne a Roppant Naglfart, ki éppúgy nem szenvedheti ezen kiürült butykost, mint ahogy nem tűri, ha megzavarják legédesb álmát!" Oké, oké... itt egy pohárka zamatos Ókasztini, Törpuram, de a fejem marad, oksa? Nos ez a hölgy, s ez a három csóka hív minket kalandozásra, úgyhogy mindenki válassza ki a neki leginkább fekvő karaktert, majd tenyereljen rá szépen a „yes" topicra.

...Kard által vész el...?

A Blade of Darkness rendkívül gördülékeny, lendületes, fight orientált játékmenetet biztosít, szemben a Rune-nal, ahol azért némi Lara hatás címén minden nagyobb területet kénytelenek voltunk több tucatszor bejárni, míg felfigyeltünk a tovább vezető utat jelentő kiszögellésre két polygonorom között. Itt leginkább a nyakunkba szakadó, bezárt ajtók nehezítik életünket — már addig, míg rá nem ébredünk: ezen ajtók kulcsait az esetek túlnyomó részében valami táposabb dög őrzi, akit nyilván lekaszabol a deli kalandor, hogy magához szólíthassa a monsztré féltve őrzött cókmókját s kulcsocskáit. S ami a legjobb: a négy főhőshöz négy teljesen szuverén sztori s pályakínálat tartozik, ami azért mindenféleképpen rendkívül bevállalós húzás a készítők részéről. A rosszmájú júzer persze tarthat tőle, hogy ennek okán az egyes helyszínfelhozatalok szegényesebb kidolgozottságnak s esztétikai jellemzőknek örvendenek, de nem: a helyzet kérem az, hogy minden helyszín hozzáértő kezek s elmék munkáját dicséri, méreteiknél fogva pedig a klasszikus, Lara féle megközelítést hozzák: gyakori jelenség, hogy egy szint végigtolását követően választás elé állít minket a gép, mely újonnan megnyílt pályákon is óhajtjuk bizonyítani rátermettségünket.

A látványvilág alapját képező grafikus motor bivalyerős, mesterien megalkotott informatikai jelenség — ahhh.



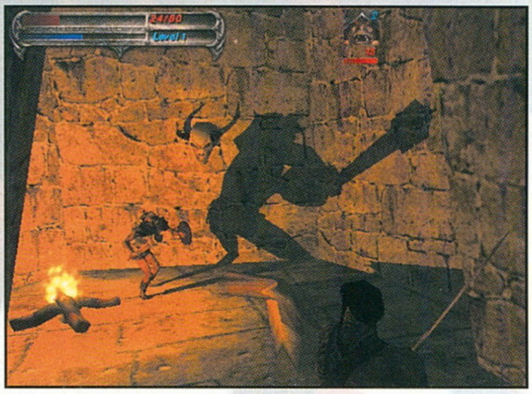


▲ – Utolsó kívánság?
– Szívjál g...gázt és gy...gyújtsál rá!

Megértük végre, hogy valami viskóba beszabadulva még a legutolsó fakanál is meg van nyomva amúgy „háromdében", a Blade of Darknessben alkalmazott dinamikus fény s árnyékhatások színvonala pedig finom célzatossággal vetíti előre, hogy itt bizony valami mérföldkő gyanús cuccal egyezkedünk. De tényleg: eddig egyedül a — merőben más koncepció jegyében fogant — Blair Witchben tapasztalhattunk igazán hihető, ám nyilván előre letárolt árnyékolást, ami itt most valós időben, döbbenetes élethűséggel örvendezteti köreinket. A fény erejétől, irányától függően nyúlik, töpörödik, helyezkedik, engedelmesen behajlik a falak képezte derékszögekben, blablabla: látott már ilyet mindenki, ugye — csak nem a monitoron. A textúrafelhozatal a progi alapvető színvonalához méltóan igen gazdag, s külön méltatást érdemel a vízfelületek megvalósítása is: a szinte már hihető felszíni mozgások szívmelengető módon deformálják a víztükörben látható reflekciókat. És azok az apró kis figyelmességek is megemlítendőek, minthogy a legutolsó kis pajzs közepét is kihegyezték, ily módon biztosítva a „meg tudom fogni..." érzet áldásos jelenlétét. Szóval a grafikus kimunkáltság nemcsak hogy megnyerő, de kifejezetten megnyerő.

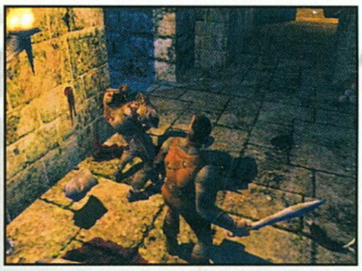
Nyesd be nyakra...

Elérkeztünk a progi, valamint a játékmenet esszenciájához, a fighthoz. Mindenkit türelemre intek, jó az a kard még a hüvelyben, mert szerencsés módon itt valami jóval összetettebb dologról van szó, mint a Rune féle „odamegyek, nyissz, nyassz, viszon'hallás..." Aki ezzel az epróccsal nyomul, azt az első monszta miszlikbe vagdalja — aki nem hiszi, járjon utána, majd maradék karjával csatlakozzon első óránk hallgatóságához. Szóval minden egyes karakter valamely



▲ Ez itt Tukaram: kígyúrt szúnyog

fegyvercsoport forgatásában jeleskedik. Sargon, a Paladin ennek megfelelően boszorkányosan bánik az egykezes kardokkal, ám ha egy, a Tukaram által preferált kétkezes pallost nyomunk a kezébe, már akkor is örülhetünk, ha képes vele egyet a földre zúzni. Na most minden fegyvernek van egy Defense, s Power jellemzője, illetve mindegyik eltérő mértékű erőkifejtést igényel a hatékony forgatásra. Az elf kard így jóval mélyebbet nyes, mint az alap Gladius, ám dicső Paladinunk kezdetben két suhintás után egyszerűen elfogy a kard súlya révén. Bizony, bizony: csak kezdetben. Mert hamarosan szintet is fognak lépni, de ne szaladjunk ennyire előre: ha offenzív mozdulatokat teszünk, — bal egérgomb — befigyel a képbe a főhősünk által elégethető energia mértéke, mely minden egyes suhintás révén kisebb, avagy nagyobb ütemben csökken annak függvényében, hogy miféle vágásokat is produkálunk. Így az egyszerű, jobbkezes nyissz nyilván fele annyi energiánkba sem kerül, mint a szerencsés esetben azonnali csonkítással járó, jóval idő s energiaigényesebb külső forgóvágás. Szintlépés alkalmával mind életerőnk, mind energiánk impresszív mértékben nő, így már meglévő fegyvereinket még hatékonyabb módon forgathatjuk, illetve az extrabrutál eszközök közül is lehetőségünk nyílhat szelektálni. Ezért mindig érdemes elrakni a hősünk profiljához tartozó, aktuálisan még használhatatlan fegyvereket is,



későbbi kiismerés céljából. Megjegyzendő, hogy a progi töménytelen mennyiségű fegyvert ismer, kezdve a temérdek féle kardtól s baltától át a harci kaszáig, vagy az igen brutál kinézetű Sablazoig. Szóval szintet léptünk, több energiánk van, jujjdejó! Hogy ez miért is jó ennyire, arra mindjárt visszatérünk, ám mindenki nyomjon egy F1-et, s lesse meg az Abilities menüpontot: mint látható, szintenként új figurával bővül hősünk trükktára, melyeket a Mortal Kombathaz hasonló billentyűkombinációkkal csalogathatunk elő. Rendkívül elegáns megvalósítás, hogy ezen trükkök alkalmazásakor fegyverünk zöldes színekben bontja a teret, mintegy jelzésértékűen: „bizony, bizony, ez volt az Gézuka, ügyi vagy!" A dolog onnantól válik érdekessé, mikor az alapból is hozzáférhető mozdulatokat kombináljuk ezekkel a specialitásokkal, értsd: kombózunk. Akik pörögtek a Killer Instinct c. progival avagy az Onival, vágják a móka lényegét: szépen, nyugodtan, ritmikus könnyedséggel nyomkodja az ember a gombokat, míg karaktere meg nem érti a kívánalmakat. Ami a Blade of Darkness kombórendszerét zseniálissá teszi, az kérem az, hogy a gép nem szabályoz le minket, mikor valami „ájjáj, az már nagyon durva lenne..." szerűt akarnánk összehozni, míg bírjuk energiával, gyakorlatilag azt csinálunk, amit akarunk. Aki számára eleddig ismeretlen volt a kombókra épülő harcrendszer, annak javaslom, már az első pálya valamely nagyobb területén próbáljon összehozni egy két-három snittből álló sorozatot — többet a kezdeti energiaszint nem is igen tesz lehetővé — lévén ezek elsajátítása után már csak kreativitásunkon s ritmusérzékünkön múlik, hova is tudjuk spirázni a szintet. Ahogy fejlődünk, s egyre több lesz a felhasználható energia, úgy nyílnak meg előttünk az Igazán Jóféle Kombók felé vezető ajtók, így szintlépések után javasolt letelepedni valami nyitott vidéken, és kikísérletezni jó pár extraelegáns sorozatot, melyeket a rendelkezésünkre álló energia s specialitások lehetővé tesznek. Szóval a rendszer zseniális, tessék felfedezni s gyakorolni! A hangsúly bizony a gyakorláson van: az ugye nagyon jó, mikor kétszer egy-



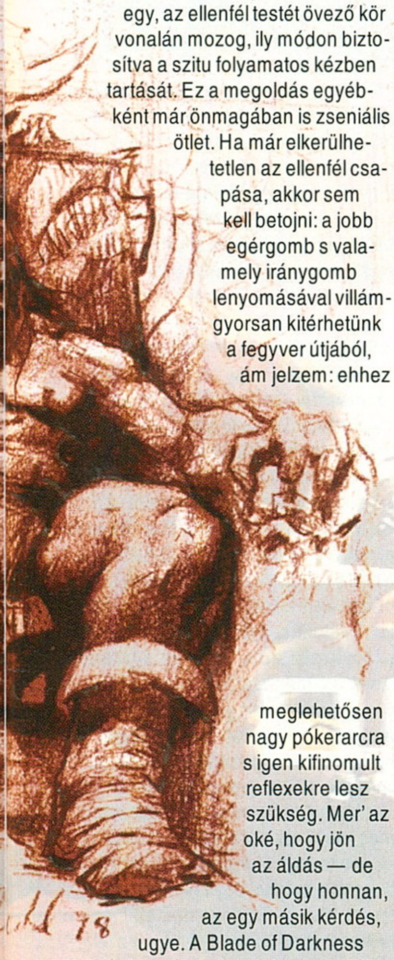




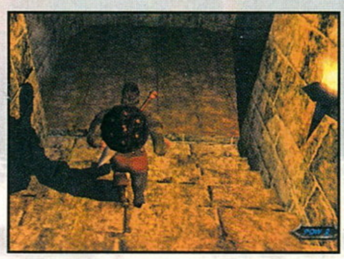
▲ Ne őrüljetek...csak elcsúsztam



más után hibátlanul lecsűrjük az általunk kifejlesztett kombót, ám mikor egy ellenfélen óhajtanánk azt alkalmazni, ráébredünk: ő bizony nem feltétlenül óhajtja végignézni, avagy elszenvedni, ahogy kivitelezzük azt. Szóval a nem megfelelő távolságból indított kombó az esetek többségében egy, a vesébe állított karddal, Isten ne adj, lerepülő végtagokkal végződhet. Tessék bevárni, míg megnyílik az ellenfél védelme, oszt' hajrá, lehet őt nyesegetni jól. Vitális funkció a TAB: ennek segítségével tudunk rázárni legközelebbi ellenfelünkre — ilyenkor hősünk egy, az ellenfél testét övező kör vonalán mozog, ily módon biztosítva a szitu folyamatos kézben tartását. Ez a megoldás egyébként már önmagában is zseniális ötlet. Ha már elkerülhetetlen az ellenfél csapása, akkor sem kell betojni: a jobb egérgomb s valamely iránygomb lenyomásával villámgyorsan kitérhetünk a fegyver útjából, ám jelzem: ehhez

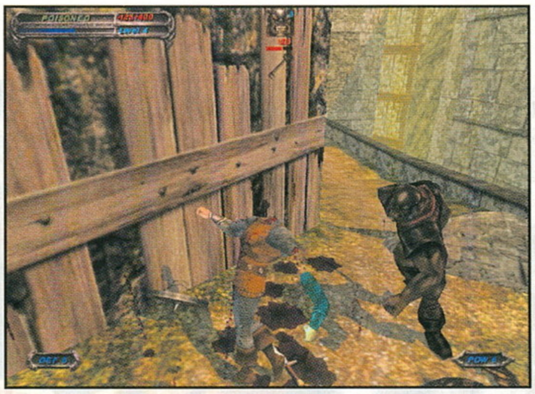


meglehetősen nagy pókerarcra s igen kifinomult reflexekre lesz szükség. Mer' az oké, hogy jön az áldás — de hogy honnan, az egy másik kérdés, ugye. A Blade of Darkness ütközésvizsgálata mindennek tetejébe bizony olyan szinten életszerű, hogy itt csak fővesztés terhe mellett lehet bohóckodni, meg jasszítani. Ha jó ütemben ugrunk el egy jobb csapott elől, s még időben indítunk egy alsó nyisszt balra, akkor bizony ott marad





▲ Asszem, hogy akkor most...

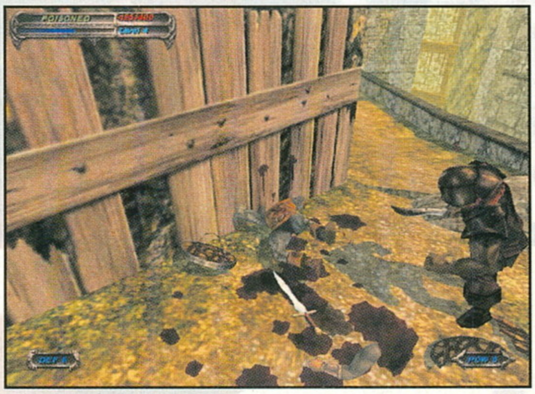


▲ ...leülök egy kicsit...

az ellen csuklója, ám a Rune féle „nyomok, oszt' úgyis leül" sehová sem vezet. Tessék az utolsó undeadet is komolyan venni, mert itt minden pillanatban röpködnek a Critical Hitek, akárcsak a Fire&Ice-ot, vagy a Gladiátort néznénk. Óh, és külöm öröm: minden fegyverhez tartozik egy speciális figura is, melyet csak azzal van lehetőségünk produkálni. Roppant kellemes, s kedvünkre való figyelmesség.

Tovább is one

A tutorial elvégzését mindenféleképpen javaslom, hiszen az irányítás a progi műfajához képest meglehetősen összetett — ami nem is csoda, hiszen elmondható, hogyha valamit, akkor a Blade of Darknesst feltétlenül el kell ismernünk egy stíl megújítójának. Sőt! A „B" gombbal aktiválható nézetek között fellelhető az FPS perspektíva is, mely eleddig sosem látott megoldásokkal kedveskedik a júzernek. Mindenki próbálja ki, mert extra laza, s azt sem tartom elképzelhetetlennek, hogy ez a koncepció megihleti a majdani FPS készítőket is. Én támogatom! Szólnom kell még a progi dinamikus fizikai modellezéséről: gyakorlatilag minden olyan tárgy felvehető, amit normális keretek között az emberfia felvehetőnek vél: székek, söröskorsók, sőt jön a legjobb: a szeparált testrészeket is magunkhoz szólíthatjuk, kezdve a lábaktól s karokon át egészen a fejekig. Hogy miért? Hát lehet velük dobálózni, csuda jó hecc! Lenyessük a petyhüdt ork fejét, aztán visszük is magunkkal, hogy mintegy a pszichológiai hadviselés szépségeinek hódolva, soron következő ellenfelünk képébe hajítsuk azt igen erősen. Külön figyelemreméltó a röppályára állított objektumok rendkívül élethű mozgása, s ütközésvizsgálata is. Megjegyzendő, hogy fegyvereinket is elhajíthatjuk: igen hatékony tömegoszlató húzás lehet. Egyszer sikerült csípőből két csókát lefejeznem így, ám ami szomorú: ezt már valószínűleg senki sem hiszi el nekem, hüpp...



▲ ...pihenni

A zene szituáció érzékeny, s mesteri módon adagolja a vérgőzös Dark Fantasy filinget, annak minden lehetséges eszközével s lehetőségével. Szóval zsír. Negatívumok tekintetében leginkább a karakterek méltatlanul gyenge verbális megnyilatkozásait említeném: pár „vroaaa!" meg „haraaaa!" s aztán ezzel vége is. Nem ártott volna a Die by the Sword minden empátiától s kegyelettől mentes főhősét idéző kinyilatkoztatásokkal felvértezni teszem fel Tukaramot, míg a Paladintól azért szintén elvárna az ember pár „donkihótés", pátoszos kiszólást. Az sem tökjó, hogy fegyverekinkkel nem tudunk védekezni — pedig egy alamuszi támadás útját keresztező penge fémes csendülése szintén a szinte már hibátlan kategóriába emelhetné a progit. Apró, de szintén szomorú következetlenség: ha valamely perverz megfontolásból gyalázni kezdünk egy holttestet — értsd, módszeresen felaprítjuk azt — akkor megfigyelhető, hogy a test árnyéka elfelejt „update-elődni," hiába is csonkítottuk meg a modell struktúráját. Magyarán lenyessük a hulla lábát, s noha a láb elszáll, az árnyék megmarad. Ez persze alighanem már az első patch révén kijavításra kerül majd. Ami azonban elég csúnya húzás, hogy a multiplayer alapú Arena módban nincs lehetőségünk gépi ellenfelekkel tréningrozni. Más parám nincsen, lévén: nem is lehet.

A Blade of Darkness igazi ínyencség, melyben — a PC-s játékok történelmében először — a főhős is belebukhat egyetlen jól sikerült suhintásba, s melyben végre — TADAMM — vér színe van a vérnek.

by GyZ

Codemasters / Rebel Act
PIII 450 (P200), **64 MB RAM** (128 MB RAM), **D3D!**
www.rebelact.net

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - vééééresen komoly harcrendszer
✗ - Héhó! És a practice üzemmód?!

MASTER 576 KBYTE

97%

Pizza Connection 2

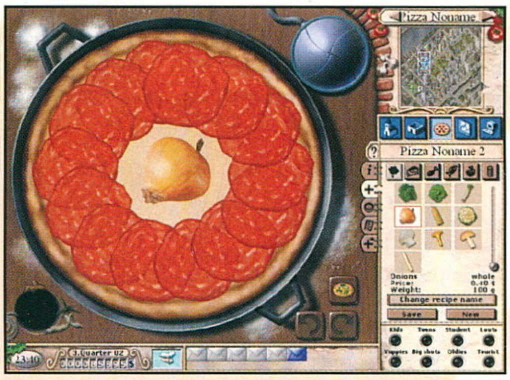
Pizza. Háború. Pizzaháború.

Szomorú vagyok, Armando, nagyon szomorú. Eljössz hozzám, s azt kéred: adj nekem embereket, Don Pedro Scanetti. Megzavarod otthonom nyugalmát, feldúlod békémet, melyet családommal osztok meg az estebéd mellett. Elnézem neked. Elnézem, mert apád halálos ágyánál ígéretet tettem, hogy rajtad tartom szemem s kezemet is, míg éretté nem válsz, hogy megértsd s tiszteld a család, a testvériség, s a barátság szentségét. Mégis szomorú vagyok. Egy taknyos, dühös, felbőszült gyermeket látok, ki apja bölcsességéhez s erejéhez méltatlan módon viselkedik, ki képtelen alázatot s tiszteletet mutatni — e ház falai között, mely ház kapui immár hosszú évek óta nyitva állnak előtte. Te mégis betörsz ide, mint a dúvad. Rendben van. Betudom ezt ifjonti szenvedélyednek s apádtól örökölt hevességednek. Szívességet kérsz tőlem. Ez is rendben van. De hiába is a teher, mely válladra nehezedik, hiába is a számos év, mely alatt apáddal testvérekként szerettük s tiszteltük egymást, de legfőképp: hiába is az irántad tanúsított figyelem s törődés — büszkeséged elvakít. Don Pedro Scanetti, mondod te. Idegen tőled az alázat, hiába is tanítottunk apád s én ezen erény elsőrangú jelentőségére. Don Pedro Scanetti, ismételgeted állhatatosan — nem jő a szádra a szó: Keresztapa. S ez fáj nekem, Armando, nagyon fáj. Apád, az én, de legfőképp saját kudarcod ez, mely kudarcot csupán te magad teheted jóvá, ha kellő belátás s alázat birtokában leszel. Így ez is rendben van, noha csalódtam benned, Armando. Ami nincs rendjén: tiszteletlenséged ellenére is embereket, fegyvereket kérsz tőlem. Nem tiszteletlenséged, hanem elvakultságod a legfőbb gyengéd: vért akarsz, gyors s azonnali bosszút. Ez már nagyon nincs rendjén, Armando. Emlékezz apád utolsó szavaira: „Az igazi fegyver a Pizza!"

Armando, ki eddig bűnbánóan sütötte le egy perce még parázsló szemeit, most újult lelkesedéssel kapta fel fejét. Ám Don Pedro látta, hogy az Armando szemébe költöző tüzet pontosan azon lángok táplálják, melyeket az imént élesztett fel az ifjú elméjében.

— Köszönöm! — lelkendezett Armando, s közelebb lépett Don Pedróhoz, hogy térdre ereszkedhessen előtte. Szájához emelte az öregember súlyos jobbját, s kezet csókolt neki.

— Köszönöm, Keresztapa! — majd elviharzott, hogy megnyithassa élete első pizzériáját.





▲ Ezen a fotón emberek esznek. Jó, mi?



▲ Úgy tűnik, ezek az urak nincsenek elragadtatva a berendezés színvonalától

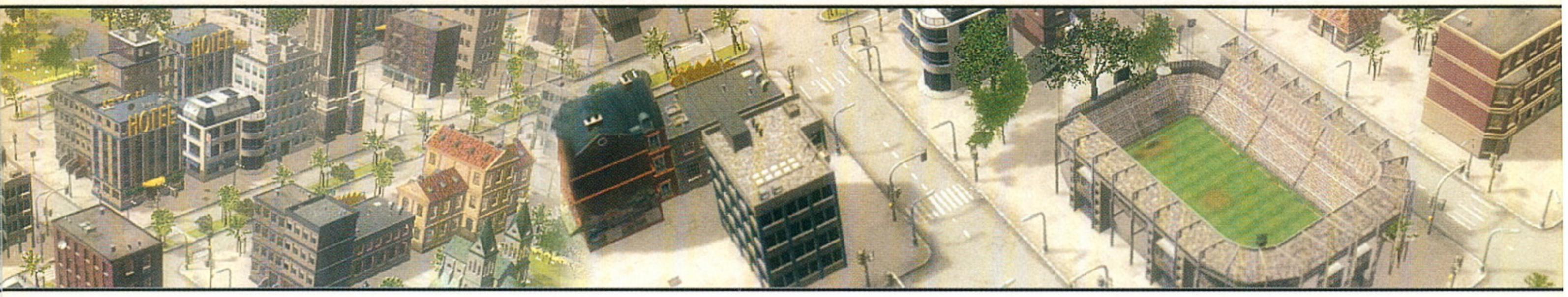
Az Első Pizzéria

Vannak először is a városok, melyek tele vannak az azokban élő lakókkal. Akárhogy is számoljuk, egy lakó az ugye egyenlő egy éhes száj, mely egy éhes száj egyenlő profit. Már, ha ezen éhes szájak hatékony, pizzával való betömését választjuk elsődleges objektívánkul.

A Pizza Connection 2 egy már többször is megvalósított ötletet hoz köreinkbe, mely ötlet első képviselője a Pizza Tycoon volt, hosszú-hosszú évekkel ezelőtt. A relatíve újabb keltezésű Gangsters c. főffenet — mely viszonylagos bonyolultsága révén sansztalan volt a szélesebb közönség meghódítására — után most a maffia azon rétegződéseit tehetjük testközeli tapasztalásaink tárgyává, melyek aktívan részt vesznek a vendéglátó/váró/szerző bizniszben. Első körben tekintsük át az alapvető ügymenetet: kampány módban minden városban három célkitűzést kell teljesítenünk, melyeket a gép a zászlóval jelzett ikon alatt közöl velünk, s melyek nyilván városonként merőben más természetűek lehetnek. Ezen célkitűzések azonban mindenképp szükségszerűvé teszik egy jól jövedelmező étteremhálózat kiépítését. A progi első látásra bizony rendkívül összetettnek tűnik — talán azért, mert az is. Így mindenkinek azt javallom, hogy első nekifutásra válassza a Free game pontot, mindössze egyetlen gépi ellenféllel. (Már csak azért is, mert a beépített tutorialra rá lehet fogni, hogy érdemben használhatatlan: hallgathatjuk egy zsír olasz akcentussal megvert (mellékesen igen filinges) fickó angol szövegelését — „It íz tájmtu méeék ennyú reeeszepí." — de a viszonylag összetettebb fogásokról, pl. hogyan tudunk patkányt becsempészni egy konkurens étterembe, már egyetlen szót sem ejt nekünk Armando. Nézzük, hogyan is hozhatjuk tető alá első pizzériánkat: két lehetőségük van, vagy kibérelünk egy kiadó hédert, vagy felvásárolunk egy telket. Bérelni akkor érdemes, ha nincs pénzünk telekre (ki hitte volna...) lévén a bérleti díj jóval olcsóbb, mint a telek vételára, ám a telekre is áll a fogyasztói társadalom Elsőszámú Nagy Igazsága: mindent elég mindössze egyszer megvenni. (kucckucc) A telkek itt „Residence" néven futnak, s bérházszerű kinézetükről ismerhetőek fel leginkább. Ha klikkel illetünk egy építményt, a jobb szélen megjelenik az adott épület profilja — ezeket tessék egyelőre békén hagyni, s keresni egy telket. Miután leperkáltuk a vételárát, deklarálnunk kell a felhúzni kívánt épületet, ez lehet: étterem, áruház, rendőrség, avagy főhadiszállás. Válasszuk ki az éttermet, s örvendezzük: pár pillanat múlva elkészül első pizzériánk. Számára a tér, legalábbis: egy duplaklikkel bevetődhetünk a létesítménybe s konstatálhatjuk: az egész héder hótt üres. Ahhoz,



▲ A méltán híres L'Masic 'a Thalrol



hogy érdemben is pizzériának nevezhessük, a következőket alapból érdemes megtenni: először is rendezzük be, majd vegyünk fel alkalmazottakat. Az ikonsor széket ábrázoló fülén keresztül érhetjük el a bútorzatokat, melyek több csoportra oszlanak: ülőalkalmatosságok, asztalok, dekorációk, luxuscikkek s design. (Mert azt a szót hogy „dizájn" már hadd ne írjam le ha nem muszáj, sznobéria ide-oda.) S külön ikonon keresztül férhetőek hozzá az egyes sütő berendezések. Kategóriánként igen széles a kínálat az egyszerű minőségű cikkektől át egészen az elsőrangú cuccokig, így itt nyilván érvényes a „minél-drágább-annál-tutkóbb" szabályszerűség. Sütőből, célszerű alapból bekérni a legdrágábbat, lássa a nép, hogy megadjuk a módját. (Aztán aki sokat bénázik, az egyezkedhet a személyzettel az elmaradt első havibér tekintetében.) Első éttermünk gyakorlati berendezése a Simsre emlékeztet: kiválaszt, jobb clickkel elforgat, ballal lepakol. Egy asztalt nyilván négy székkel érdemes megtámogatni, ne riasszuk el a derék kvartetteket, söt! Ami még nélkülözhetetlen, az némi fűtés: két-három radiátor/fal bőven jó is lesz, aztán emeljük meg az összképet pár növénykével, s egy kultúráltabb TV sem árthat a forgalomnak, nem is beszélve a zenei aláfestésről: van itt minden a jazztől át klasszikusokig, mindenki válassza az étterem arculatához leginkább passzolót. Azt azonban már most jelzem: ezen arculat már önmagában is determinálhatja vendégkörünk karakterisztikáját, melyről később bővebben is értekezünk.



▲ *Ez volt a...*

A fűtés, valamint az éttermünkre jellemző tisztaság színvonalának jelentőségét nem szabad lebecsülni: elő-elő fordul, hogy megjelenik valami szakember a fogyasztóvédelemtől, aztán ha valami nincs rendjén, akkor elvárható módon elég szigorú lóvékra vágnak meg minket. Ami szerintem rendjén is van: ha már pizzát óhajtok zabálni, úgy jól esik ezen foglalatosságnak nyugodt, tiszta körülmények között, s lehetőleg irhabunda nélkül hódolni.

Jöjjenek a derék alkalmazottak — emberke ikon, New gomb: nyilván mindegyikük nélkülözhetetlen, ám külön kiemelendő a cook, azaz szakács: ő készíti ugyanis a fogyasztásra váró pizzákat. Az erre a posztra jelentkezők közül csak a magas kvalifikációval bíró egyének jöhetnek szóba, (ami általánosságban elmondható az összes többi poszt szintjén) úgyhogy a dilettánsokat szépen tovább lehet lapozni, míg nem találunk olyan elemre, aki minden főbb területen jeleskedik. Ezek: a már említett kvalifikáció, gyorsaság, motiváció s egészség. A motiváció csökkenése bizonyos ponton túl már a kvalifikáció rovására megy, így — szomorú, de — idővel többet kell csurgatnunk Erzsikének, hogy ugyanolyan lelkesen süsse a hatszázhuszonötezredik pizzát, mint az elsőt. Vannak itt a menedzsmentes nyuszikák, őket most még lehet hanyagolni, s a pincérekre koncentrálni: itt célszerű a koedukáltságra törekedni, hogy még véletlenül se mondhassa senki, hogy hímsovinisztát (ááááá), feministák (hö...?) lennénk: természetesen ezen posztra is happoljuk el a minőségi munkát végző egyéneket, a dilettáns maradék meg mehet a konkurenciához mosogatónak.





▲ *...vehemens...*



▲ *...konkurencia...*

Adott a már meglévő alkalmazottak díjazás ellenében történő taníttatása is minden szinten, nagyobb ráfordítás esetén pedig egészségi állapotukra is kedvező hatást gyakorolhatunk. A pizza futárok jelenléte talán senkit sem lep meg különösebben: ők azok, akik kiszállítják a pizzát „pátyilifónos" rendelésre — már csak az nem világos, miért nem tellett a készítőknek a telefonhálózat kiépítésének menedzselésére, hohho: lehet kövezni. A valamirevaló tulajdonos persze főállású futárokat alkalmaz, így őket pluszban leterheli a nyersanyagszállítás feladatával is. Így persze egy étterembe sem árt két-három futárt csípőből leszerződtetni, sőt felfuttatott héder esetén, mikor már szélesebb a vendégközönség, érdemes tovább emelni a futárok számát. Egyébként tipikusan ők azok, akiket nyugodt szívvel kirugdalhatunk, ha netán a lusta disznó lét luxusával kezdenének kacérkodni: futárok teremnek minden bokorban, extralelkes kezdeti tulajdonságokkal. Az alkalmazottak „karakterlapjának" alján egy grafikon látható, melyen kedvünk szerint huzigálhatunk egy hasábot. Ezen hasáb segedelmével határozható meg, mely időperiódusban óhajtjuk igénybevenni az alkalmazott munkáját, így természetesen nem árt gondoskodni egy napközbeni, s éjszakai műszakról sem, minden poszt szintjén. Van itt még az információs menü, mely segítségével nyomon követhető, mely rétegeket vonzzuk leginkább a nálunk történő fogyasztásra. Erről később bővebben. A „menü-menü" pedig étlapunkba enged bepillantást, melyet természetesen — TADAMM — külön fejezetben tárgyalunk, szintén később. Ha már beindult a bót, megjelenik itt egy dollár ikon is, melyen az üzlet által termelt profit, Isten ne adj, veszteség mértékét vizsgálhatjuk meg, megtámogatva mindenféle olyan kimutatással, mely szükséges lehet ezen eredmények hitelességének alátámasztásához, illetve alkalmazott gasztronómiai kultúránk s stratégiánk finomhangolásához, mintegy.



HQ nélkül soha!

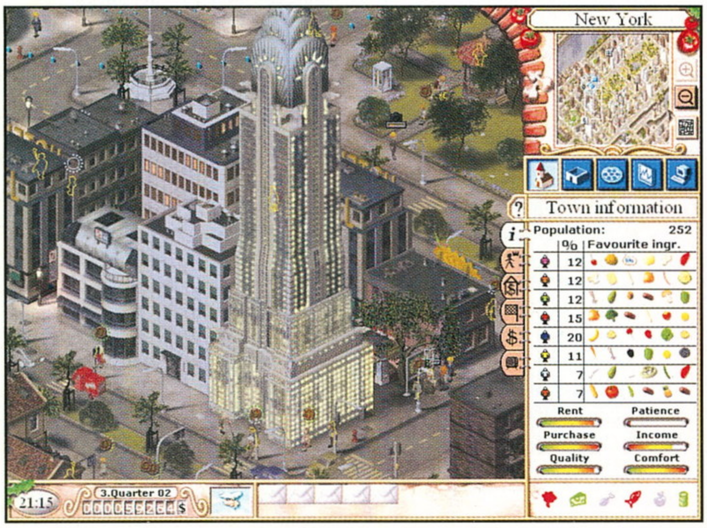
Főhadiszállásunk megépítését célszerű majdani éttermeink vonzáskörzeteinek relatív centrumában megejteni — apropó vonzáskörzetek: ez itt a szó szoros értelmében értendő, lévén a pizzériák üdvöskénkben valóban egyfajta vonzást gyakorolnak a halandó lelkekre, tegyük hozzá: valamilyen szinten feltétlenül életszerű módon.☺ Ezen vonzáskörzetek növelése közvetetten a főhadiszállás felemelésével lehetséges. Mihelyst felépítettük ugyanis a HQ-t — ezt az éttermekhez hasonló módon, egy felvásárolt telken ejthetjük meg — új ponttal bővül kedvenc kis éttermeink repertoárja: adottá válik a továbbfejlesztés lehetősége. A továbbfejlesztett étterem pedig a következő vitális ismérvekkel rendelkezik: tágasabb, így több minden fér bele mind pizzából, mind asztalból s székekből, s így kuncsaftokból is. Ugyanakkor jelentősen nő a már említett vonzáskörzet. Ezt úgy kell elképzelni, hogyha Nusika szerencsés módon betéved a mágikus övezetbe, akkor viszonylag nagy esélyünk van rá, hogy a nyuszkónak semmi kedve nem lesz átgyalogolni a szomszéd kerületben ténykedő konkurenciához, inkább betér hozzánk egy pizzára. (Hát ajánljuk is Nusikának, de amúgy melegen. Meg a pizzát is.) A nagyobb étterem továbbá nagyobb forgalmat bonyolít nyersanyagok szintjén — mely nyersanyagok alatt értelemszerűen azon kellékek értendőek, melyekre szakácsainknak szüksége adódhat a bősz pizzagyártás során. A nagyobb nyersanyagfelvétel pedig üdvözlendő módon arra inspirálja a piacot, hogy nekünk, mint bőséggel s gyakorta felvásárló elemnek, árkedvezményekkel szignózza elragadtatását kölcsönös üzleti sikereink oltárán, mintegy. Mi ezért olyan hálásak is vagyunk neki, hogy idővel ráébredünk: semmi szükségünk a diszkontpiac jóindulatára, lesz nekünk saját piacunk, ha már kellően hizlaljuk a hizlaló néptömeget. A felépített áruházak értelemszerűen csak nekünk biztosítanak ellátmányt, s nyilván a lehető legkedvezőbb áron teszik ezt. Más dolgunk nincs, mint a mikrobusz ikonnal meghatározni, mely éttermeinkbe óhajtunk nyersanyagokat szállítani innen, s tessék szem előtt tartani: az áruházak szintén fejleszthetőek. A HQ persze további érdekességeket ígér: megnyitja előttünk mind a reklámhadjáratok, mind az őőő... szép szóval, majd annak haszontalansága esetén opponenseinket más eszközökkel is jobb belátásra bíró egyének felé vezető utat. A reklámok — TV ikon, hozzáférhető a HQ-ról s az éttermekből — révén specifikusabb vendégközönséget nyerhetünk meg, lévén ezen reklámok egyfajta stílus eszmeiségét tolmácsolják a társadalom felé, mely stílek a következők lehetnek: semmilyen, vicces, fiatalos, olcsó, agresszív, informatív, high-tech, természet közeli, udvarias, artisztikus. A városban történő reklámkampányok így értelemszerűen ezen jellemzők valamelyikének jegyében zajlanak, ám éttermeinket természetesen eltérő imágóval vértezhetjük fel, ily módon biztosítva a több réteg pénztárcájához való hatékony hozzáférést.





▲ Munkás Pizza

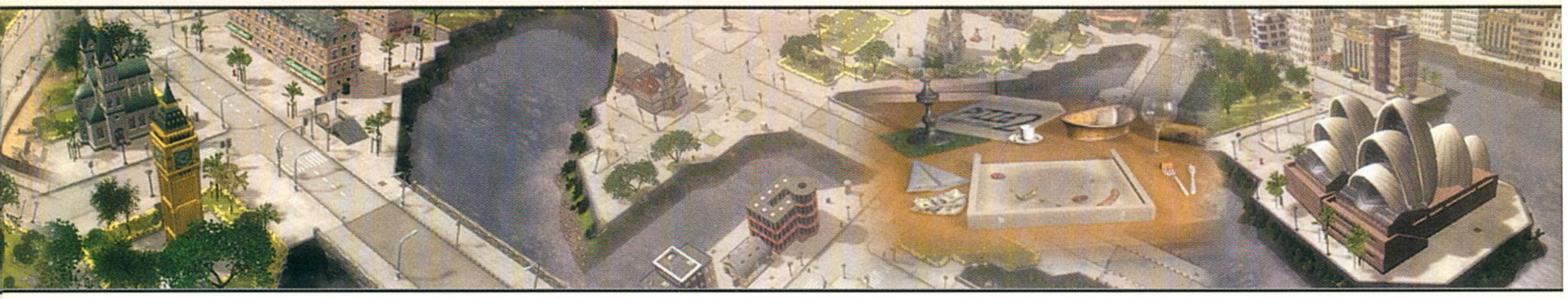
Éttermek esetében lehetőségünk van világgá kürtölni cégünk kedvenc alapanyagait a kevésbé fogékony lelkek számára. „Hozzánk gyere enni, Géza! Rák, schnidling, meg pizzatészta!" Sőt: aki akarja, az kinyilváníthatja valamely konkurense irányában érzett mérhetetlen megvetését, ám ezt a diszkrét infantilizmusba hajló szintet inkább hagyjuk meg kis hazánk jeles kereskedelmi tévécsatornáinak öröméül, mi bohóckodás helyett inkább hatékony eszközökkel zavarjuk ki a városból opponenseinket. A nagy számok törvényei szerint ugye előbb-utóbb úgyis beigazolódna, hogy mi készítjük az aktuális város legfaszányosabb pizzáit, így csupán a célszerűséget szolgálja, ha a pizzakemencéken s reklámokon kívül egyéb eszközöket is igénybe veszünk célunk akkumulálásának érdekében. Kezdjük az alap trükköktől, mint a punkok alkalmazása: ezek a derék ifjoncok némi javadalmazás fejében hajlandóak mindenféle obszcén graffitik felfújásával emelni az általunk kiválasztott konkurens pizzéria esztétikai minőségét, mely beavatkozás vizuális élményszerűsége ugye nem feltétlenül mutat szoros párhuzamot az étterem old school látogatóinak konszolidált ízlésvilágával. Ezen fiatalokat továbbá viszonylag könnyedén rá lehet venni, hogy viselkedjenek a lehető legfelszabadultabban s legotthonosabban, majd miután megcsípték a fílinget pár deci kevertet követően, osszák meg világnézetüket a konkurencia vendégközönségével. Lesz nagy öröm, ez szinte biztos, hehehe. Persze vannak a Föld hátán nagyobb stílű kétes elemek is, akik alapkiosztás szerint itt a sitten vezeklenek bűneikért. Persze nincs az az ajtó, mely ne nyílna meg bizonyos pénzösszeg fejében — azaz egy biztos akad, csak nem itt... Az igazán vicces dolgok így a Courierek alkalmazásával kezdődnek: ezek az urak kártevők hatékony installálását is vállalják patkány, csótány, s szúvak szintjén. El lehet képzelni, milyen képet vág Nusika, mikor van lelke betérni próbaképp a konkurenciához, s ott egy patkány mosolyog rá a női mosdóban. Mi szóltunk, Nusika, mi szóltunk... vannak továbbá a klasszikus gengszter urak, akik jelenléte már-már „gádfádöri" magasságokba emeli a pizza-bizniszt: ők azok a legények, akik hajlamosak betérni egy konkurenshez, s mindenféle pisztolyokat lóbálva jelezni, hogy mostantól védelmi pénz beszedését óhajtják megejteni megadott időközönként, a megadott összegben. Na persze lazítani lehet, ám előfordult már olyan is ugye, hogy a derék zsaroló urak pont összecsomózott lábakkal és karokkal távoztak,

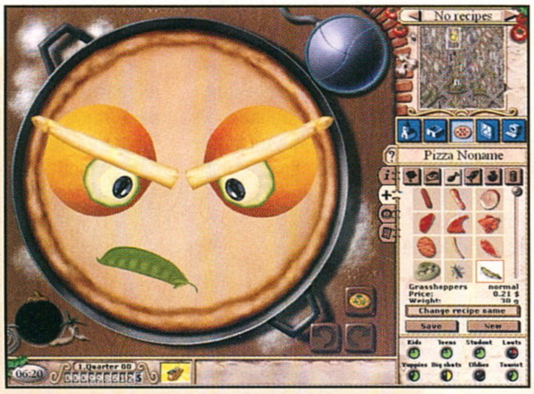


▲ Az Empire State Bulding. Műből, de jó.



▲ Tengeri Holtak





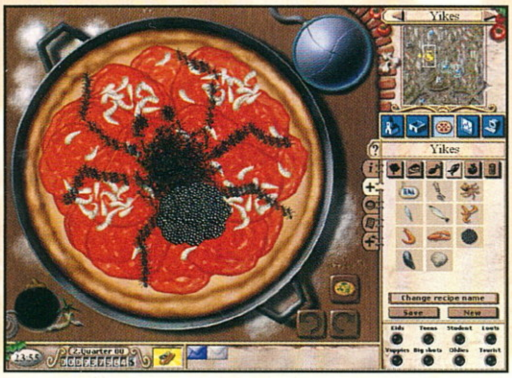
▲ Cattantca

feneküben jó esetben egy üres shotgunnal. Szóval számoljunk vele, hogy konkurenseink sem feltétlenül hülyegyerekek, ilyenkor vagy kialakul az üzleti versengés hátterében húzódó leszámolások sorozata, mikor is ugye a Béla beverette az ablakot, úgyhogy átküldünk pár tökös legényt hozzá, hogy dolgozzák meg az egész hédert. Értsd: az agresszióra adható egyetlen helyes válasz a dupla intenzitású agresszió. Ha pedig mi kezdeményeztünk s nincs válasz, akkor vagy jobban súlyoztuk az üzlet lelkivilágát mint bekóstolt opponensünk, vagy pedig minimumra állítottuk a gép agresszivitását. Ilyesmire azonban nyilván csak a hegyi lámák ragadtatják magukat. Az efféle, érdemi testmozgásra is rávehető urak Thug néven futnak, s darabonkénti 10000 dolláros vételár fejében engednek ki egyet a sittről a hatóságok. (Méghogy korrupció?) Lehetőségeink a konkurenciának való alátevésre továbbá az egyes hivatalok uszítgatásában, valamint az alkalmazottaikkal való gondos törődés szépségeiben mutatnak átfogó képet: csak click egy konkurens alkalmazottra, s máris lehetőségünk nyílik operálgatni: adott az egyszerű lefizetés — bribe — mikor az általunk választott jellemzők degradálódását várjuk el a megvásárolt személytől, míg ha elutasítja megvesztegetési kísérletünket, dönthetünk elrablása — kidnap - mellett is. Adott ugyanakkor a headhunt, minek hatására diszkréten rávehetjük a klienst, hogy dolgozzon ezentúl nekünk.

A HQ hat szinten fejleszthető, s folyamatos tájékoztatást nyújt a következő szint előnyeiről. Ehhez csak annyit, hogy a móka esszenciája a konkurencia orbitális röppályára állítása: a módozatot illetően tessék megvizsgálni a fotót: így jár, aki GyZ pizzériájába holmi védelmi pénzeket követelő gyíkokat küldözget, ehe...

Pizza Kultúra

A főmenü információs ikonja jelzi, hogy az aktuális populációnak miképpen is alakul ízlésvilága pizzaösszetevők tekintetében: így a különböző színű emberke-ikonok, majd az azokhoz tartozó nyersanyagok bősz tanulmányozásával térképezhető fel, mely recépteket is érdemes megalkotnunk. A kulcsszó valóban az érdemes: ne feledjük, hogy nem feltétlenül találja mindenki ellenállhatatlannak Álmaink Pizzáját, így ha valahol, hát a pizza-birodalomban bizony kénytelenek leszünk behódolni a szélesebb rétegek közízlésének az üzleti siker oltárán. Persze ez még nem akadályoz meg minket abban, hogy egy save után kifejlesszük az Igazi Ínyenceknek is kedvére való mesterművet. Lásd fotó! A dolog egyszerű: fogjuk a cuccot, felvágjuk a cuccot, elforgatjuk a cuccot, felpakoljuk a cuccot. Ennyi. Az elkészült recepteket természetesen célszerű felírni az étlapunkra, amennyiben azt áruba óhajtanánk bocsátani. Tartsuk szem előtt az előállítási költség-vételár összefüggést is, hiszen viszonylag veszteséges lehet hat kiló homárt pakolni a tésztára, mert nem találunk olyan verebet, aki befizet rá. (Pedig én tudok olyat, aki kipróbálná...)



A progi grafikája alapvetően inkább funkcionális, mint lélegzetelállító, noha böcsülettel meg van alkotva minden, s ne



▲ A bölcs pizzacézár a konkurencia felett (sz)áll

feledjük: meglehetősen impresszív területeket számol a gép, s mindezt valós időben. Az így kapott izometrikus városképek s a bennük folyamatosan pergő forgatag azonban kellő hatékonysággal mászik arcunkba ahhoz, hogy valóban élményszerűnek mondhassuk az összhatást. Külön öröm a napszakok megvalósítása: ahogy az éjszaka lassan rátelepszik a városra, majd átadja helyét az új napnak, szinte már filinges. A hangeffektek nagyon ülnek: értendő ez első körben a városi forgatag okán hallható hangkavalkádra, s ami külön dicséretet érdemel: az opciók között lehetőségünk van a helyi beszélt anyanyelven hallgatni az egyes karakterek megnyilatkozásait. A zene is rulez, lévén az alkotók érezhetően jól tudták, hogy sokkal szívesebben hallgat a júzer valami extranyugis nótát, mikor feltétet pakol a pizzára, míg a városban történő ügyleteink bonyolításához városonként számtalan hibátlan kompozíció dukál. A progi lelke pedig páratlanul összetettnek mondható. Olyannyira, hogy bizonyos lehetőségek ezen ismertető tényanyagán túlról fogják örvendeztetni a júzereket. Egy példa: „Miért nem beszéltél a rendőrségről?!" Csak.



▲ Scottish Standard

by GyZ





Vattyacukoj, vursli, virsli

A Bullfrog neve már hosszú idő óta egyet jelent a többnyire zseniális alapötletek jegyében fogant, s gazdagon kimunkált stratégiai főffenetekkel. Alighanem kevesen vannak azok, akiknek újszerű azon információ, miszerint ők alkották meg az azóta már kultuszjátékká avanzsált Populoust is, mely korát jócskán megelőzve fektette le egy akkoriban merőben újszerű műfaj alapjait, s melynek későbbi s jelenkori képviselőit azóta is Isten-szimulátoroknak nevezzük.

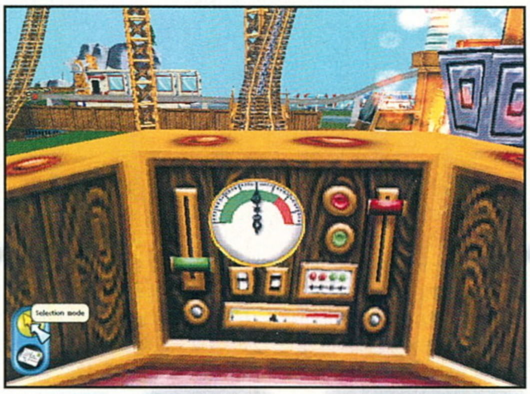
„Mit többnyirézik ez itt?" — vetődik fel a kérdés. Míg a Bullfrog megközelítése az idők folyamán mit sem változott — így ennek megfelelően időről-időre megalkották az Isten-szimulátorok legfrissebb etalonjait: emlékezzünk csak a Syndicate sorozatra, s persze itt van a Dungeon Keeper is, melynek első epizódja minden bizonnyal egyike azon játékoknak, melyek pattanásig feszítették a júzerek idegszálait, köszönhetően a „röpke" fejlesztési időnek. Aztán mikor ugye kialakul egyfajta rutin, hogynemondjam: „eppróccs" akkor a fejlesztő bácsik ráeszmélnek: „Jééé, hát ezt veszik mint a cukrot... nesztek, itt van mééééég!" S annak rendje s módja szerint megálmodnak egy átfogóbb sorozatot, mely sorozat alapkoncepciója változatlan, mielőbbi beszerzésükre pedig elvi síkon azon körülmény okán érez késztetést a felhasználó, hogy a sorozat egyes tagjai nyilván merőben más kihívások elé állítják őt. Bullfrogéknál ez a sorozat a Theme-szisztéma lenne: Theme Hospital: valósítsd meg Álmaid Kórházát! Theme Park: valósítsd meg Álmaid Vidámparkját! Sim Theme Park: valósítsd meg Álmaid Vidámparkját, (másodszor) s ím, elérkeztünk napjaink extracrispy kinyilatkoztatásához: valósítsd meg Álmaid Vidámparkját — hatásszünet — harmadszor. Höhö. Hát tényleg jó móka luftballon standokat emelgetni, de ennyire?! Ezzel együtt Bullfrogék továbbra is nagyon ruleznek, arról nem is beszélve, hogy ééérik, sül már az új etalon a Black & White személyében. Míg megérkezik, tekintsük meg mi a pörgés tárgya Varangyék harmadik vidámparkjában:

Csak vidáman

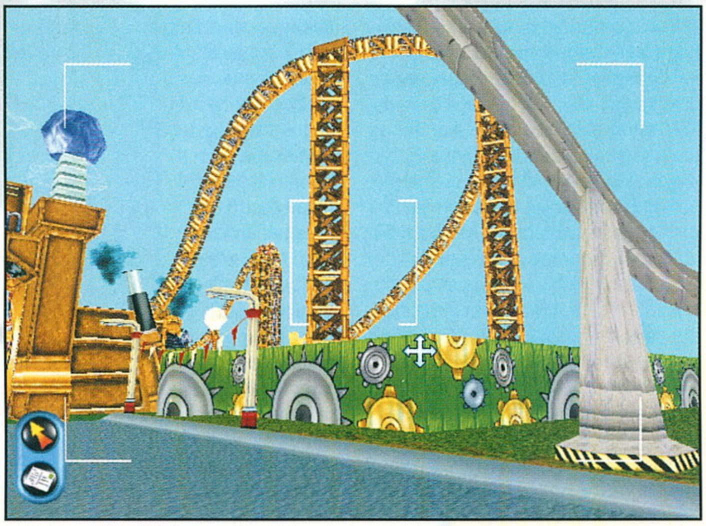
A hagyományoknak megfelelően a Theme Park Inc. is számos telket kínál, mely telkek más-más arculatú vidámparkok felvirágoztatására csábítanak. A kezdetekkor sejthető módon csak a legkonszolidáltabb telephez van hozzáférésünk, majd az ott történő brillírozás révén nyílhatnak meg előttünk az üzleti prosperálás, s így az újabb telkek kapui is. Bizonyára számos egyednek volt már szerencséje valamely Theme főffenethez: őket viszonylag kevés meglepetés fogja érni a progi nyüstölése közben — a progi lelke gyakorlatilag változatlan maradt. (Kétségtelen ugyanakkor, hogy nincs is ezen mit nagyon változtatni, hiszen az eszmei motor már az első epizódban is jól muzsikált.)

Tetszik látni azt az acid fejjel szerelt hőmérőt bal szélen? Nna: ő a Helyi Inspiráció. Ezen minőségében nyújt átfogó tájékoztatást az aktuálisan parkunkban tartózkodó elemek pillanatnyi kedélyállapotáról, így „nevető-eszidkénél" jók vagyunk, míg szomorú eszidke esetén fennáll a gyanú, hogy valahol valaki belelépett Pistike átlényegült vattacukrába, (talán azért, mert kevertünk bele valami puffasztót ...?) vagy a közönség nagyobb része legalábbis valami komolyabb fenntartással viseltetik parkunkat illetően. Jobb szélen figyel az iránytű, s a játéktér navigálásához szükséges kezelőfelület. Ennek közepére kattintva a progi azonnal parkunk bejáratára fókuszál, míg a két nyíllal — meghökkentő módon — a nézőpontot tudjuk mintegy: forgatni. A zoom itt érdekesen muzsikál: a legtávolabbi pont gyakorlatilag madártávlat, míg a legközelebbi szintén annak nevezhető — amolyan támadó üzemmód, már ha veszitek az adást.

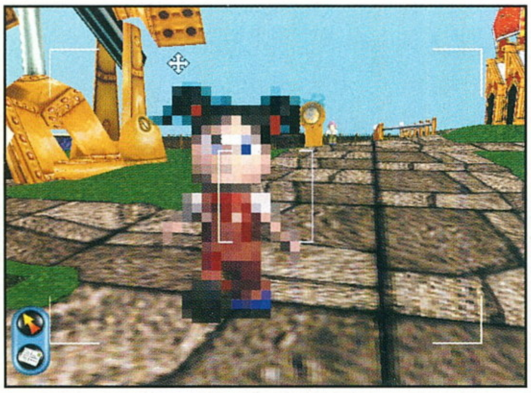
A bal oldali panel első ikonja nevéhez hűen a parkunkban leledző entitások (bahh!) kiválasztására, majd az azokkal kapcsolatos fontosabb tudnivalók feltérképezésére szolgál. Így nyilván azon entitásról kapunk átfogóbb információt, melyet aktuálisan kiválasztottunk — ennek okán igen hasznos funkció. Próbaképpen csiklandozzuk meg Géza bácsit, aki mámorban randalírozik a ringlispil körzetében egy méretes söröskorsóval. Új ablak tűnik fel, rajta Géza bácsi főbb perifériáival — mely perifériák természetesen minden kuncsaft esetében aktívak: Preferred Excitements: ez jelzi, hogy a kiválasztott emberke mily típusú szórakozásokra áhítozik a legintenzívebben. Happiness: az egyed személyes boldogságérzetének foka. Rides ridden: itt tudhatjuk meg, hány gépünket volt szíves igénybevenni eddig a látogató. Purchases made: vásárlások száma, mely vásárlások alatt nyilván minden olyan cselekménysor értendő, mikor nagykegyesen odalökünk Géza bácsinak valami fogyasztásra alkalmas eszközt némi javadalmazás fejében, ugyebár. Sideshows played: ezek a klasszikus céllövöldéhez, meg „bombázd le a konzervdobozt" féle csodákhoz hasonlatos létesítmények, ahol ugye — elvi síkon — nyerni is lehetne. Legalábbis, ezt kéne elhi-



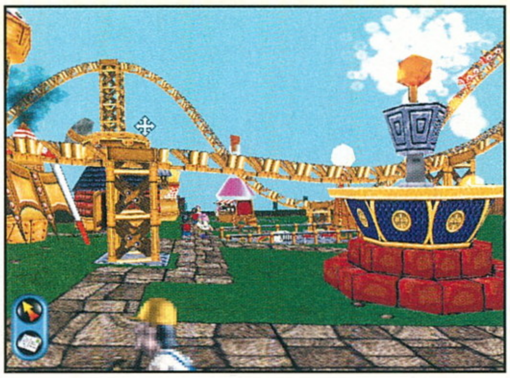
▲ Ez egy hullámvasút



▲ Az utóbbi idők legmegkapóbb égbolt textúrázása

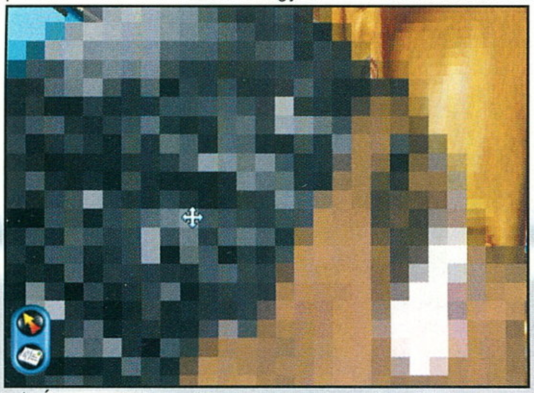


▲ Cijjja kisleááááány...szereted a cukorkát?



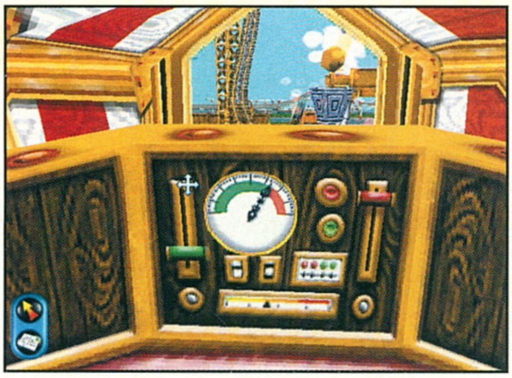


tetni a jelentkezőkkel. Sideshows won: ugye-ugye. Current status: itt tudhatjuk meg, hogy vizsgálódásunk pillanatában mi a kiválasztott egyed



▲ *Ím, egy odakozmált hamburger. Nem könnyű lekapni, úgyhogy őrüljetek*

konkrét biznisze: rohan a ciklonhoz, bóklászik, vagy szalad a retyóra, blablabla... Vannak ezek az alkalmazottak: őket kiválasztva nyilván más jellemzőkkel bíró panelt kapunk, elvégre ők melózni jöttek, nem vidulni, ugye. Első jellemzőjük az Experience, azaz tapasztalat. Ez nyilván folyamatosan növekszik az eltelt munkahetek során, magasabb tapasztalat pedig nyilván hatékonyabb munkavégzést jelent. Az Employed for x days jellemző mutatja, hány napja is van szerencsénk munkáltatni az emberkét. A soron következő jellemző pont hidegen hagy minket, majd jön a Motivation: lepukkant, gondozatlan parkban nyilván mérsékeltebb kedvvel végzi munkáját az alkalmazott, a mérsékeltebb kedv pedig idővel mindenképpen a munka nívójának rovására megy. Na most ilyenkor ki is lehet rúgni a kis renitenseket, ám a jó üzletember hamar belátja: sokkal jobb hecc megtartani s kifacsarni, mint elzavarni. Konklúzió: tessék tisztának, rendezettnek lenni. A Happiness az kérem itt is csak Happiness, az Energy azonban arról



nyújt tájékoztatást, hogy alkalmazottunk mekkora fizikai igénybevételnek is van kitéve. Ha a végét rúgja, akkor szeret visszavonulni egy Staff room — a helyi Lair — barátságos rejtekébe. A Current status szintén az aktuálisan végzett cselekményt szignózza. Ha itt az „idle" — bóklászik kitétel szerepelne, akkor magyarázzuk szépen el neki, hogy mi ugyan nagyon szeretjük, de legyen szíves a dolgára eredni, méghozzá



▲ *Ez is egy hullámvasút, de ez mindjárt leszakad...ehe...*

meggyőző tempójú futólépésben. Erre s más egyebekre is szolgál a panel Options pontja, tessék szemlélődni rajta jól!

Ha egy létesítményt választunk vizsgálódásaink tárgyává, úgy kedvünkre konfigurálhatjuk jellemzőit, mint pl. az egyes menetek hossza, a „rájd" sebessége, az egy menet örömére zsebünkbe vándorló finom kis kreditek összege, avagy a bejárat esetében így szabhatunk — ha már kellően felfuttattuk a hédert — magasabb jegyárakat is. Attrakciók esetében célszerű szemmel tartani, mennyire is vannak azok lestrapálva. Mert ugye az intenzívebb hatásfok több látogatót vonz, de hamarabb gallyra megy a cucc. Ilyenkor jönnek ugye a vidám szerelők, akikkel most nem foglalkozunk. De később igen.

Adj nekik, hogy adjanak!

Mindenki vesse vigyázó szemeit a monitor alján tündöklő ikonsorra, majd annak is első komponensére. Rá kell clickelni — „mherthezegyikkhhóún" — bocs, csak csuklottam... Elérkeztünk a játék esszenciájához, a felhúzható létesítmények minden eddiginél színesebb tárházához. Első körben érdemes letisztázni, hogy számos attrakció csak bizonyos telkeken s így csak bizonyos parkokban hozzáférhető, ám repertoárunk így is folyamatosan bővülni fog, ha felhúzunk egy kutatólaboratóriumot, majd tudósokat veszünk fel, akik mindenféle kétes gépek tervezésével múlatják az időt, mely újszerű attrakciók nyilván a felvevőközönség gyarapodását ígérik. Így kategórián belül az adott csoport főbb jellemzőit, s esetenként példákat tárgyalunk. Rides: a klasszikus hullámvasút szerű képződmények gyűjtőhelye. Külön öröm, hogy ezek megalkotása gyakorlatilag teljesen a júzer ízlésvilágára van bízva, csak lehetőleg úgy súlyozzunk már a kezdetekkor, hogy álmaink hullámvasútja el is férjen a rendelkezésre álló területen. Nem véletlen a „szabad" kitétel mellőzése: bátran elvezethetjük a sínt már meglévő létesítmények felett is, így akár összehozható egy, a park teljes területét befutó extracrispy hálózat is. Hegyilámáknak léteznek előre összerakott darabok is, de aki még arra sem veszi a fáradtságot, hogy Álmai Vidámparkjának Álomvasútját maga képezze le az anyagi síkra, az nem is igazi őőő... üzletember. A már említett Sideshow-k itt is csak a fixanyunak történő bejasszításra használatosak (már akinek van lelke vidámparkba vinni szegénykét) így itt próbáljuk megtalálni azt az egyensúlyt nyerési esélyek szintjén, mikor kellő mértékű zsetont tejelnek nekünk a jelentkezők némi könnyed siker hatására, ugyanakkor nem fizetünk rá a boltra, mikor elvitték az utolsó bázikus méretű pandamacit is. Shops: ezek ugye jobbára az élelmező létesítmények lennének, melyek szakszerű s jól átgondolt szórásával s konfigurálásával szinte már összegszerű lóvéra lehet lehúzni a „labirintusba" tévedőket: a legelemibb trükk ugye a sültkrumpli többkilónyi sóval történő illetése, hogy a szerencsétlen fogyasztó tuti sansztalan legyen érdektelenül továbbhaladni a soron következő italkimérésnél, ahol fekete s szőke nyuszikák pakolgatnak megváltó jégkockákat a kólába. S persze adnak is belőle, csere alapon. No persze itt van az elmaradhatatlan luftballon shop is, melyből én speciel csak azért sem emeltem fel egyetlen

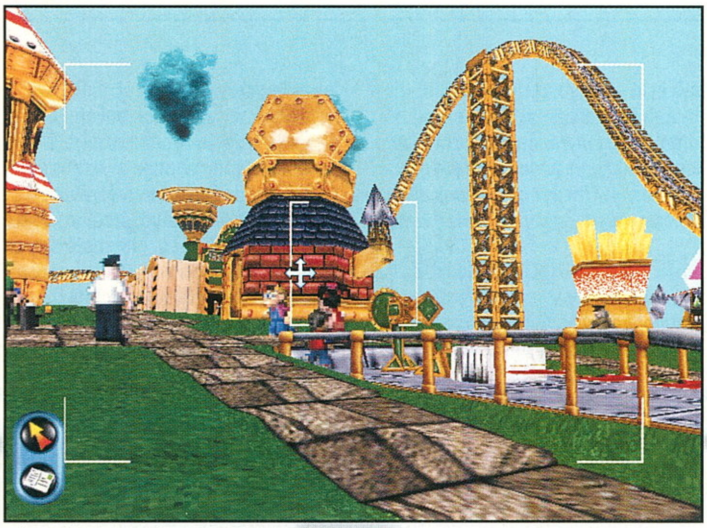


▲ *Engedjetek eeeel!*

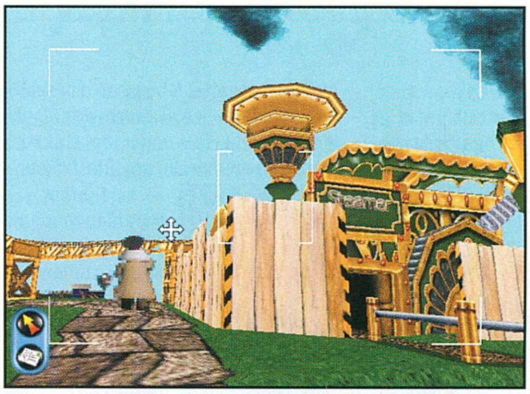
darabot sem, ezzel együtt nem állítom, hogy az ne emelhetné tovább parkunk színvonalát.

Facilities: ami muszáj. Értsd: illemhely, méghozzá külön hölgyek s urak részére. Ha emlékeim nem csalnak,

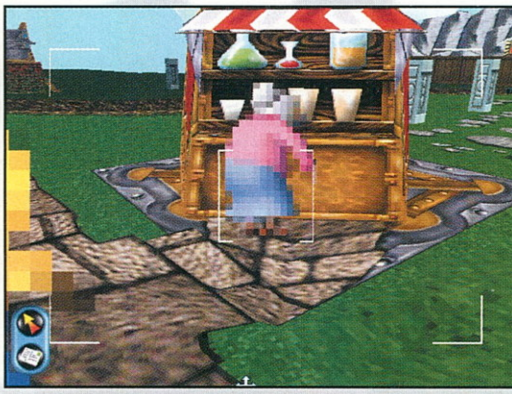




▲ *A Söröskorsó attrakció. Maradhat*



▲ *A Szent Grál attrakció. Jó, de vajon mire...?*

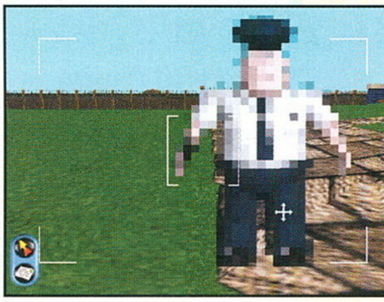


▲ *Erős lesz az magának, Joli néni...*

most először ébredt rá a Bullfrog, hogy a civilizált társadalom mezsgyéjén viszonylag ritka madár a koedukált retyó, így már csak egy dolog nem világos: eddig ez miért nem szúrt szemet se nekik, sem nekem? Ebbe a csoportba tartoznak a köztisztaságot szolgáló eszközök is, kezdve az alap szemetesládától a biztonsági bezúzóig, mely ugyan jóval drágább, de nem kell ürítgetnie a személyzetnek.

Features: parkunk arculatának esztétikáját emelő kellékek: fa, bokor, járda hegyek. Mikor már beindult a bolt, s épp valami nagy durranásra várunk a kutatóosztályról, kertészkedjünk kicsit. Az illemhelyeket külön célszerű lehet fák jótékony takarásába helyezni, mintegy a természet lágy ölén történő megkönnyebbülés ígéretét tolmácsolva ezzel a látogatóknak. Aztán ha nem vennék észre a fától a WC-t, akkor kissé túlspiráztuk a szintet...

Következik a személyzetikon: itt térképezhetjük fel a munkaerőpiacot, s választhatjuk meg a nekünk szimpatikus arcokat az egyes posztokra. Nézzük csak: Engineers: mérnökemberek, akik a létesítmények felügyeletét, teljes lestrapáltság esetén pedig azok javítását végzik. A javítás alatt álló épületek természetesen bezárják kapuikat a szervizelés időtartamáig. Megjegyzendő, hogy nem érdemes felvállalni a „hajtom-amíg-bírja" üzletpolitikát, mert idővel akár balesetek is előfordulhatnak. Az pedig, mint sejthető, nem igazán szolgál parkunk javára. Janitors: ők felelnek a tisztaságért, tapasztalatuk szerint nagyobb, avagy kisebb területen. Így minden frekventált gócpont közepébe érdemes lepottyantani egyet.



Gardener: a kertész itt is a növényzet egészségéért s ápoltságáért felelős. Guard: a behatolók közül eleve lehetetlen kiszűrni a későbbi nem kívánatos elemeket, lévén mindenkinek jár az „ártatlanság vélelme". Ám azokat, akik parkunk rongálására s az annak ölén viduló egyének már tűrhetetlen fokú botránkoztatására ragadtatják magukat, egy-két jókötésű biztonsági őr segítségével könnyedén megrendszabályozhatjuk. Úgyhogy hajrá! S végül itt vannak a derék Szórakoztatók, akik mindenféle jelmezekbe bújva sokkolják az útjukba tévedőket, mintegy megalapozva a páratlan hangulatot. A munkáltatható személyek havi fizetésigénye nyilván tapasztalatuk szerint alakul, ám a bölcs üzletember hajlandó fejet hajtani a természetes kontraszelekció (bahh!) oltárán, s mélyebben a zsebébe nyúl, ha minőségibb munkát kap cserébe.

A következő ikon átfogó tájékoztatást nyújt látogatóközönségünk alapvető karakterisztikájáról, mintegy. Így megvizsgálhatjuk az egyes korosztályok számszerű megoszlását gyermekek, felnőttek s nyugdíjas korú látogatók szintjén, valamint felmérhetjük ezen korosztályok legkedvesebb mulatságait is. Kiemelendő a „Most dominant thoughts" tétel, mely a parkunkkal kapcsolatos legalapvetőbb vélekedésekről nyújtanak tájékoztatást. Csak az nem világos, hogy mit érdemes belőle komolyan venni, lévén velem speciel gyakorta előfordult, hogy a látogatók egy része ultraheppi volt, míg mások csak rinyáltak. Nna, legalább a középszerűséget sikerült száműzetnem.

A Finance ikon rejti a játék velejét, lévén itt derül ki, mennyire is bizonyultak jövedelmezőnek a park munkatervét illető elgondolásaink. Itt aztán lehet guberálni: teljes körű, grafikonokkal megtámogatott havi, éves kimutatások tárháza, s egy igen konkrét bankhitel-park érték grafikonpár jelzi ténykedésünk alapvető színvonalát. (Értsd: sikerült-e profitot termelnünk, avagy csak bohóckodásra tellett tőlünk.)

Itt van a Park ikon is: újabb kimutatások a látogatóközönségről (abból sosem elég) valamint itt fényezhetjük magunkat az elnyert díjakat nézegetve. Mert ha valami naaaagy-nagy dolgot teszünk le az asztalra — mint pl. egy különösen jól sikerült Gyomorerősítő-vasút — úgy a szakma elismerését is kivívjuk, sőt: ezen díjak elvárható módon csípőből emelik parkunk aktuális piaci értékét, valamint újabb tömegeket buzdítanak testközeli tapasztalásokra.

Itt tekinthetőek meg — már ha vannak konkrétan — objektíváink, s az igen trükkös kihívások is: ezek bizonyos feladatokat jelentenek, melyeket adott idő alatt kell teljesítenünk, inspirációképp pedig az tekinthető, hogy többszöri kudarcélmény átélését követően előbb-utóbb a kirúgatottság gondolatával is meg kell barátkoznia a szerencsétlenkedő júzernek.

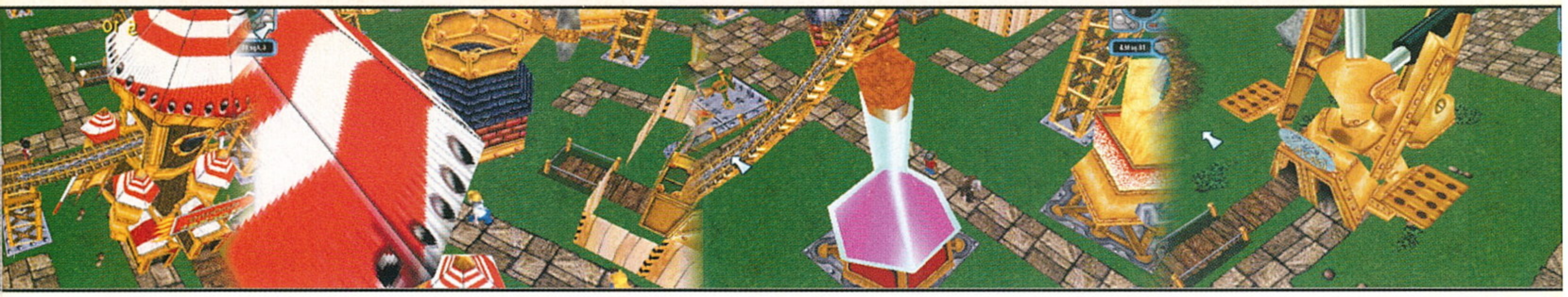
Itt vannak végül a térképek. Ezekről annyit kell tudni, hogy — térképek.

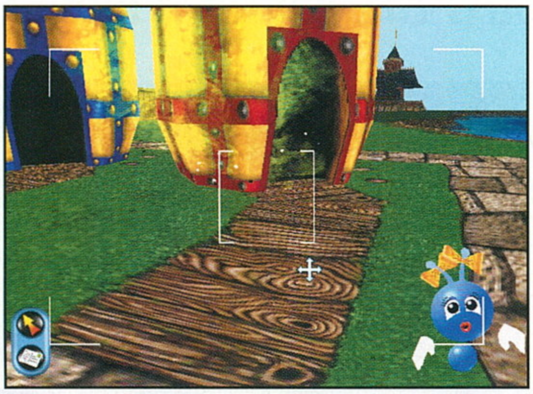
Fekete Leves. Kértek...?

A progit, de leginkább a címét elnézve az a képzet támad bennem, hogy a Bullfrog a manapság elő-előforduló hullámvasút szimulátorok ihletettségére alkotta meg jelen művüket.

Mikor is ugye felépítjük a vasutat, majd végigszáguldunk rajta. (Sajnos nekem pont a csúcsizzó verzió van meg az eddig szélesebb körben elterjedt s ismert kettőből, hüpp...) A Sim Theme Park legnagyobb



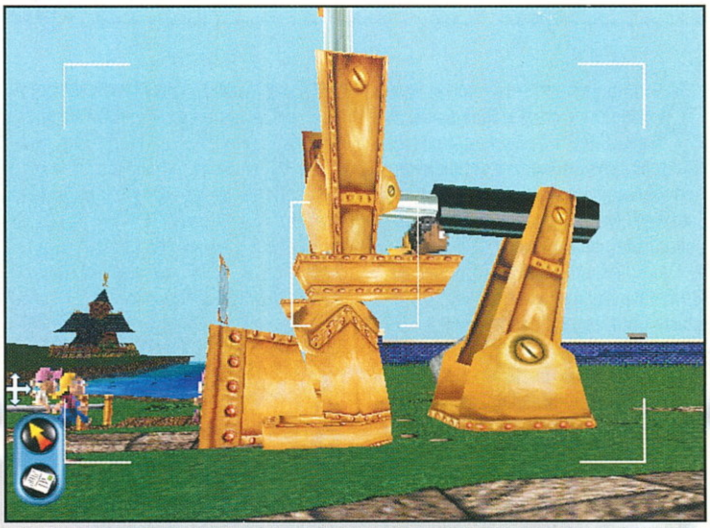




▲ Egy égő női retyó mindenképpen jó reklám lehet

újításának éppen azt szánták, hogy minden attrakciót kipróbálhattunk. Minden különösebb rosszindulat nélkül elmondható, hogy akkor sajna beletört a bicskájuk. Emlékezzünk csak a szétmosott, „közödnincs-a-vidékhez" sprite figurákra, az orcánkba ordító polygon hegyekre — ugye az, ami jól néz ki madártávlatból, közeli szemlélődés esetén bizony csúnya dologgá degradálódhat. Jön a legszomorúbb: a bicska most is kicsorbult. A legszebb az egészben az, hogy az esszenciálisnak szánt vasút szimuláció fizikája valami elképesztően béna. Hiába állítjuk csurig a sebességet, csak vonszolja magát, mint a lusta giliszta eső után, aztán ha valami extrahot lejtő következik, úgy — nem túlzok — a legvalószínűtlenebb ponton nagy kegyesen produkál valami számalnas „alig-gyorsulást." A többi attrakció kipróbálása szinte már fölösleges: mi a túróra pörögjek egy hordón állva, melynek teteje ütemes fel-le mozgást végez, ám az „efpíesznézet" elfelejt dobálni? Vagy itt van az űrsikló szimulátor: egy kb. négy frame-ből álló animációt bámulhatunk a nekünk tetsző időkeret erejéig, ha pedig eluntuk, elfordíthatjuk a fejünket balra. Hja, vagy jobbra. Szomorúan kell konstatálnom, hogy a Bullfrog „próbálj ki minden attrakciót te magad is!" féle lelkesítő kampánya, noha igen ígéretes, megvalósítás szintjén továbbra is marad: komolytalan. Az emberkék ezúttal is a sprite-ként történő létezést választották osztályrészükül, ám ami még kiakasztóbb: hiába a későbbi keltezés, a látvány minősége a legjobb esetben is csak megközelíteni tudja az elődöt. A Sim Theme Park egyszerűen szebb volt. Sőt: aligha nem a grafikus motort is átszabhatták, csak minek? A Theme Park Inc. érezhetően nehezebben veszi a levegőt, egy viszonylag nagyobb park esetében pedig — melyet az előd még derekasan volt képes kezelni — szinte már haldokol. A nézőpont navigálása továbbá szörnyen nehézkes: akik nyüstölték a Dungeon Keepereket, garantáltan sikítozni fognak. Míg ott pár megszokott kézmozdulattal úgy forgathattuk a teret, ahogy óhajtottuk, itt szerencsétlenkedhetünk az „ide-forgat-oda-forgat", s a már szemtelenül lomha zoom funkciókkal. Aki szerint nem lehet ennyire vészes a helyzet egy Bullfrog progiban, az elmélkedjen: nem meglepő, hogy a tetszetős Bullfrog videók ezúttal lemondták a meghívást? Csak a protokolláris leköszönő- sódert nyomja le nekünk Mr. Exelnök egy tükörés előadóban — még arra sem vették a fáradtságot, hogy Mr. Exelnök polygonmását megcsodálhassuk. (Nem, mintha annyira hiányozna...)

Ez mindenesetre diszkréten előrevetíti, hogy a fejlesztők ezúttal nem erőltették meg magukat jobban, mint amennyire feltétlenül szükség volt ahhoz, hogy kifacsarjanak még pár milliót a vidámpark-mítoszból. A zene békésen meghúzódik a háttérben, sőt némi jóindulattal akár szituáció érzékenynek is nevezhetjük. A dicséretes méretű ügybuzgalommal megáldott Advisor nénit meg előbb-utóbb úgyis kikapcsolja a jóérzésű júzer, mert viszonylag hamar válik terhessé állandó jellegű készségeskedése: „CLICK — hehe, épület felé emeltél sínt: ez OK, de gondoltam, jó ha tudod! CLICK — hehe, épület felé emelté....CLICK". Tetszik érteni. Szándékosan nem szóltam még a bal oldali panel utolsó komponenséről: ez valami egészen debil ötlet, melyet igénybe vehetünk akár valamely attrakción ülve is, s mely e-mail küldésre használatos. Hogyaszongya: üldögélünk a ciklonon, majd megörökítve a pillanatot, megadunk egy e-mail címet a mellékelt pársoros célállomásaként. „Szia Kulipintyő-Csurimadaram, képzeld itt ülök a ciklonon melyet magam készítettem s csak azt nem tudom, miért nem vagy itt velem, hogy a Te, ne pedig valami idegen ölébe há... hajtsam buksimat. Örökre a Tied: GyZ." Szóval, aki frankón erre ragadtatja magát, annak mindenesetre gratula. Én frankón próbálok nyitott lenni, de azért tessék szem előtt tartani: a zsenialitás s degeneráció határai nem esnek olyan messzire egymástól, mint azt az alkotók megálmodták.



▲ Az első attrakció. Arra az öt percre míg itt vagyunk, elég is lesz...



▲ Nnna... kezd picsulni a nép szája. Látnák az üzemeltetőjét...



Ezzel együtt nem vitatható, hogy minden a helyén van, csak az fáj nekem: a Bullfrog ezt a nótát már eljátszotta, ráadásul meggyőzőbb hatásfokon, mint ezúttal.

Tőlük pedig nem ezt szoktuk meg, s a Black & White után remélhetően az is kiderül, hogy nem véletlenül.

by GyZ

Electronic Arts / Bullfrog
PIII 450 (PII 300), **256 MB RAM** (128 MB RAM), **D3D**
www.themepark.ea.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - Bullfrog vidámpark
✗ - Harmadszor

MASTER 576 KBYTE

77%

ICEWIND DALE Heart of WINTER



Igeeen?! Na gyere kiahhhóra!

Azokon a nehéz napokon, mikor még nem volt Baldur's Gate, s az RPG kifejezés az igazi szaktekintélyek s "déhúszdobálók" legnagyobb sajnálatára egyet jelentett a Diabloval, megérkezett a — ezt nem úszom meg szóismétlés nélkül, sorry — Baldur's Gate. AD&D, Forgotten Realms, a klasszikus szabályrendszerre épülő motor, s a kor követelményeinek legjavát hozó grafikus kimunkáltság jellemezte az anyagot. Mindenki örült is neki jól, lévén a Diablo fanatikusok megízlelhették az esszenciálisnak kikiáltott szerepjáték filinget. Ehhez azért annyit feltétlenül hozzá kell tennem, hogy humán mesélő nélkül minden számítógépes RPG marad számítógépes RPG, még akkor is, ha a Baldur's Gate II mindmáig az eladási listák legtetején szignózza, mily nagyfokú hozzáértéssel szolgálja ki a közízlést — akik pedig a Diablót anyázták, végre rákattanhattak valamire azon két hónap időtartamára, miután tucatszor is végigtolták a játékot. A progival kapcsolatban felmerült legkomolyabb vád az egyetlen PC megalkotásának lehetősége révén érte a stuffot, tegyük hozzá: nem méltatlanul. A szintén Black Isle műhelyekben keltezett Fallout esetében teljesen fekszik az egy játékos mód, ám az AD&D az ugye csapatjáték: szörnyen frusztráló volt, hogy mindenféle útszéli parasztot kénytelenek voltunk bevenni magunk mellé, máskülönben haláloztunk volna el, csendesen s lelkesen. Míg a Baldur's Gate II-ben tovább öregbítették ezen hagyományt a fejlesztők, ráébredtek: a mocskos kis kultúrsznobok le sem ülnek játszani üdvöskéikkel, mert nem átallják csípőből szemberöhögni az általuk kigondolt megvalósítást. Aztán jöve az Icewind Dale, mely maradt a Forgotten Realms miliőben, annak is északi kontinensein, ahol ugye koppan a köpet, füstölögnek a telt női ajkak. A feltétlenül ígéretes alapkoncepció már egy, a klasszikus számítógépes RPG-ket jellemző party összeállítással párosult, ahol minden karakter megalkotása a júzerre várt. S mint ahogy a Baldur's Gate első epizódja mellé is elkészült a Kötelező Kiegészítő, most az Icewind Dale végigtolása révén felcseperedett karaktereink is új kalandok elé nézhetnek a The Heart of Winter segedelmével. Mely új kalandok természetesen az eredeti, "core" program meglétét is igénylik. Mit hittél, Móricka?

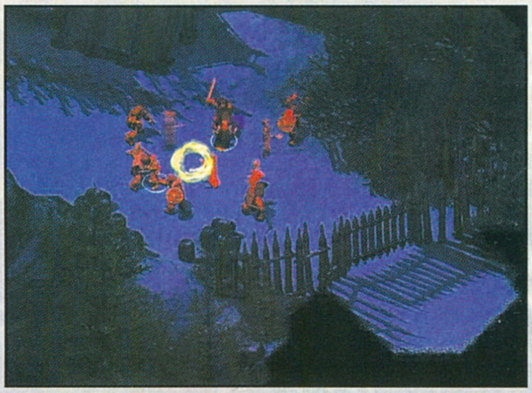
Még több jég...

Az originális darab történetiség szintjén értelmezett felhozatala nem volt egy különösebben bonyolult ügy: holmiféle misztikus, kétes erők terrorizálták tíz, a kontinens északi részén fekvő települést, mely vidék hivatalosan a Faerun névre hallgatott, ám az ottani, meglehetősen szélsőséges időjárási viszonyok révén inkább csak mint az Icewind Dale-t emlegette a köztudat ezen régiót. Mindenre elszánt mészáros kommandónk Easthaven ölén verődött össze — mely település egyike a kétes erő által támadott s riogatott városoknak — hogy aztán jó kalandorokhoz méltóan a probléma természetének feltárására, majd annak hatékony orvoslására kerekedjenek. Azon lelkek, akik böcsülettel végiggyűrték az eredeti darabot, aligha szorulnak további összefoglalásra, így a lelkes laikusok most nyugodtan kimehetnek cigarettázni, mert az elkövetkezőkből aligha fognak sokat érteni, hehe.

A szakavatott nyüstölők számára alighanem rengeteg álmatlan éjszakát okozhatott egy bezárt ajtó, mely bezárt ajtó Kuldaharban szólította heveny lockpickezésre a partyk tolvajait, akik bizony szintjüktől, s képzettségeiktől függetlenül, rendre kudarcot vallottak. Na most tessék csodálkozni: a Heart of Winter érdemi nyitása kérem az, hogy bejutunk ebbe az átkos épületbe, hogy ott aztán konfrontálódhassunk egy rendkívül ingerült arccal, kinek neve Hjollder (hapci egészségedre...) s ki röviden összefoglalja nekünk, mily természetű feladatokat, questeket s kihívásokat kínál nekünk a kiegészítő. Haha. Mindenesetre gratula Mr. Hjolldernek, aki ebben a lepukkant héderben húzta meg magát s törte a zárba a kulcsot (vagymi...) hogy aztán a gyanútlan kalandozóknak több hónapnyi koplalás után elbeszélje, mi is a szint. Télleg, mi is a szint?! Mr. Hjollder kifejti, hogy víziói támadtak egy rég halott, extragonosz barbár királyról, ki holtából feltámadva ezen idő szerint már azon munkálkodik, hogy egyesítse a roppant barbár seregeket, melyeket aztán a Tíz Város leigázására s elsöprésére vezet. Phö. Jómagam speciel rámutatnék, hogy valóban hosszú, kaja s folyadékínséges idők lehettek ezek a derék Hjollder számára, ha efféle képzetek gyötrik holmiféle halott, meg feltámadó barbár királyokról, de tessék elfogadni: a fejlesztők ezzel a hótt olcsó csavarral óhajtanak lehúzni egy újabb bőrt az Icewind Dale mondakörről. Ami nem feltétlenül baj, csakhogy: nem feltétlenül jó. Namost, ez az egyik alternatíva. Ugyanis lehetőségünk nyílik a főmenüből "hammbekaplak" módra nekirugaszkodni a kiegészítőnek is, mintegy irányítottan. Ezesetben Lonelywoodban, egy merőben új helyszínen indul a játék, s nyitómegmozdulás címén ITT IS a nyakunkba szakad Mr. Hjollder, aki ezek szerint úgy osztja a Teleport without errorokat, mint jó pap a Miatyánkot. (Ezzel az erővel mondjuk igazán felkereshetett volna valami illetékest, hogy neki, s ne valami rosszhírű kalandozó csapatnak számoljon be roppant jelentős rémvízióiról.) Nna, mindegy: szóval van valami barbár csóka, aki kavar a háttérben — sőt, a nevét is elárulhatom, mely név az Igazi Bennfentesek számára akár beszédes is lehet — üstdobok be — Wylfdene. A szakrális quest tehát adott immár, mégha ilyen komolytalan formában is, innentől csupán a júzer hajlandóságán múlik, mennyire is képes rápörögni a továbbiakra. Akadnak természetesen merőben új helyszínek is, csupán ízelítőül: bázikus méretű barbár erődítmény Brehmen's Run ölén, Maer Dualdoni láp s mocsárvidék, sőt: ami mindenféleképpen örvendetes, hogy a kiegészítő több szempontból is felturbózza az alapművet — erről később bővebben — ám ezen fejlesztések még egyes régi helyszíneket is "ápdételnek", ilyen pl. Severed Hand, Dorn's Deep, s persze immár sejthető módon Kuldahar is. (Azt ugye fölösleges hangsúlyoznom, hogy a kiegészítő már harcedzett hölgyeknek s uraknak készült, így 9-edik szint alatt nem is érdemes nekiállnunk az új questeknek, mert az első kósza maszat ripityára szaggatja bár-



▲ *Ja...majd biztos leállok egy ilyen gólemnek lazítani...*

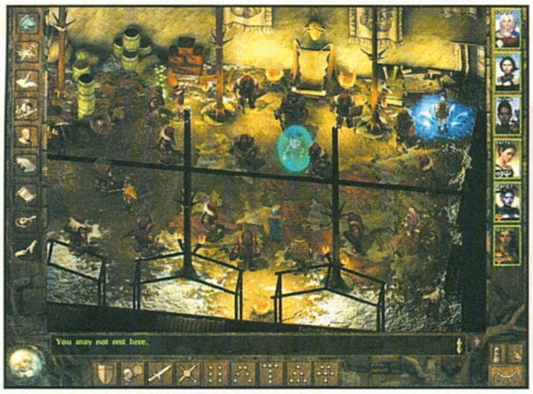


▲ *Dejszen mi nem is loptunk dinnyéééét!*



▲ *Tegnap még malom. Ma lom.*

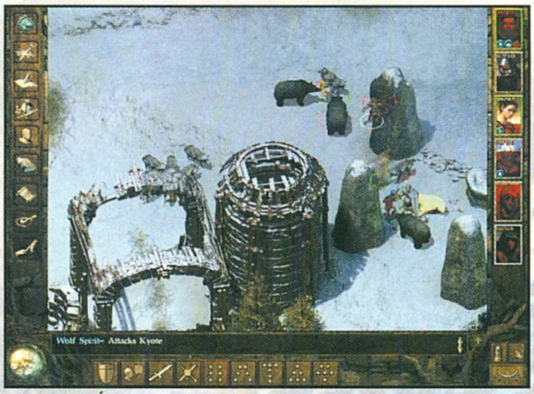




▲ Ez egy Heart of Winter screenshot.



▲ Jobb lesz mégiscsak bemenni, mert tíz mérföldes körzetben ez az egyetlen nonstop



▲ -Aha. És a tető nem hiányzik? -Nekünk már nem.

melyik zöldfülű karaktert.)

Még több XP...

A kiegészítő által értelmezett legmagasabb XP ponthatár 2.900.000, mely a sacc 17-18-adik szintű karakterek kifejlesztését teszi lehetővé mágusok szintjén, míg a kardforgató csókák akár átcsusszanhatnak a Bűvös Huszason is. Úgyhogy csak hajrá, hajrá! Megjegyzendő, hogy a progi a 2nd Edition hagyományait követi, noha a konfigurációs menüben bekapcsolhatunk pár segítséget, mint pl. a szintlépések alkalmával a lehetséges maximum hp-t megadományozó "ficsört." Amit mindenképpen érdemes is bekérni némi könnyítés végett, hiszen a 2nd Edition szabályrendszere — azzal együtt, hogy nagyon szeretjük — mára már bezony olyan vásott, hogy fogalmam sincs, mit erőltetik itt orrba-szájba. (Gondoljunk csak a dögunalmas karaktergenerálásra, mikor a rutinos RPG nörd azért csak addig nyomkodja a "reroll" panelt, míg a gép nagy kegyesen, kétszázadszor ki nem dobja neki a 18-as intelligenciát.)

Van itt még kérem a Sneak Attack, mely a 3rd Edition hozadéka, s mely a világon semmire sem jó, egyszerű, "herélt" (már bocsika) Backstab utánzat, melyet a szerzők azért találhattak ki, mert ráébredtek: "húúú, a bekszteb az nagyon brutális..." És? Azért szerettük. Meg szeretjük most is.

Még több Monszta...

Rövidke felsorolás következik, mily újszerű rémségeket kínál a Heart of Winter: hát ugye az alap a szakrális quest jellegéből adódóan a barbár, Conan és sámán kiszerelésben egyaránt. A barbárokkal nem kell sokat szórakozni, kérem: egy haste a húsdarálókra, majd mielőtt azok rájuk rontanak, egy könnyed fireball a nyakukba, oszt' lehet őket szétszedni aprócska darabokra. A sámán már kétesebb lény, lévén nem átall mindenféle rémségeket idézni a negatív síkokról, meg aztán spelleng is a szemét ezerrel. Ennek megfelelően a holt lelkek gyötrelmes kivetülései is impresszív számban képviseltetik magukat: van itt kérem Barrow Wight, vagy a Wailing Virgin (nna, az ő telefonszáma speciel pont nem kell...) és a brutál kiszerelésű Drowned Dead. Zombiszerű, übertáp képződmény. Ütni kell őket jól. Ezzel persze még nincs vége a sornak: akadnak itt mindenféle vérszomjas vadállatok, kezdve az alap jegesmedvéktől az egzotikus Remorhazokig, akkor vannak itt módfelett ellenszenves rovarok, s persze gólemféle és/vagy konkrétan gólem képződmények stb. stb. no meg pár igazi exkluzivitás, melyek ugye — hahaha — meglepi számba mennek. Van a menüben egy Heart of Fury kapcsoló. Ha valaki nagyon tökös legénynek képzeli magát, az kapcsolja be. Jó hecc. Ehe.

Még több varázstárgy...

A készítők állatira büszkék rá, hogy a kiegészítővel spékelt Icewind Dale már nem követ el afféle következetlenségeket, hogy valami sittes cucc mellé berak valami igazi ínyencséget is, avagy fordítva. Ezeket most mintegy "áthelyezi" más helyszínekre, ahol a készítőok szerint ezen tárgyak fellelésére nagyobb sansz mutatkozik. Jujdejó, fogjatok le mer' szállok is el hirtelen. Az új tárgyak között mindenesetre akadnak kifejezetten érdekes darabok. A Vexed Armor pl. meglehetősen jópofa madár: egy démon lakik benne, mely áldozatok fejében 100%-os hidegellenállást s konsti bonuszokat biztosít. A Storm Bow naponta képes lightningot lődözni, vagy itt a Pig's Eye, mely orkok ellen kifejezetten hatásos: segedelmével sanszosak vagyunk ezen rút képződmények megvakítására. A kiegészítő szerencsés módon nem fukarkodik a zsákokkal, szütyőkkel sem, melyek kényelmes módozatot jelentenek a potionök szállítgatására, menedzselésére. Hja, és már duplaclickkel is tudunk vásárolni. Ennek lehetőségét mondjuk már az alapjátékban sem ártott volna a júzer kezébe adni, ám örvendetes, hogy ezt most meg is valósították az alkotók.

Még több spell...

Mintegy 52 új varázslat vár megszerzésre majd buzgó elkasztolásra, melyek üdvözlendő módon, kasztonként az ötödik szinttől felfelé oszlanak meg. Brutál karaktereknek brutál spelleket, ugyebár. Ihol figyel néhány érdekesebb bűvige: Soul Eater: hatodik szintű varázslói spell. Tökjó, sebzi a célpontot, mely ha a sebzés révén exitálna, akkor egy, a kasztoló által kontrollált csontivá lényegül át. Szinte már fantáziadús. Seven Eyes: hetedik szintű, szintén varázslói bűvige, mely hét szemet hív életre a kasztoló körül, melyek egyrészt védelmet nyújtanak a fizikai támadások ellen, s külön-külön más-más időleges javadalmakhoz juttatják a mágust, melyeket most — hahaha — nem tárgyalunk. Itt van akkor a papi Blood Rage: ötödik szintű spell, mely egyfajta berserk üzemmódba juttatja a célpontot, ki ennek megfelelően eléggé felpipásítja magát ahhoz, hogy egyrészt minden közelben állót cafatokra szaggasson, s hogy ezen állapot időtartamára elveszítsük felette a kontrollt. Szóval csak ésszel, ésszel!

A szintén papi Spiritual Wrath igazi ínyencség: impesszív mértékben sebzi mindazokat, akik a kasztolóval ellentétes főbb jellemiséggel rendelkeznek. (Ezért memorizál rögtön hármat belőle a True Neutral pap, hogy aztán belazítson a helyi nyuszkóknak... hja, hogy már azoknak se...).

A Greater Shield of Lothander nevű papi bűvigénél kicsit azért elszálltak a készítők: 100% Magic Resistance. Hát ilyet tipikusan nem szabad... mert mi szebb is lehet, mint 99%-re megdobni a nullanullát, hehehe...

Vannak aztán új druida spellek, ízelítőül itt a zsír új, s zsír minimalista, negyedik szintű Smashing Wave: jő a hullám, oszt' ledönti a hullám azt, ami a hullám útjába áll. Kúl. Megjegyzendő, hogy az originális darab bugos, köhécselő druida spellrendszerét némileg gatyába rázták a készítők. Gratula.

És ami még maradt...

A kiegészítő mindezek felett elvárható módon a grafikus megjelenítésben is észlelhető fejlesztésekkel, újításokkal



▲ -Mégiscsak babot adtál a sárkánynak, Tobeidus?!



jelentkezik: immár az Icewind Dale is futtatható 640*480 fölött, jujjdejóóó! Sőt: a konfig menüben meghívhatjuk a Hivatalosan Nem Támogatott (phö,phö...) beállításokat is, melyek egészen a 2048*1536-os értékig terjednek. Háhhá. Ez remek, már csak arra lennék kíváncsi, ehhez vajon milyen gépet álmodtak meg a fejlesztők. Mert addig rendben van, hogy ezek az értékek nem támogatottak hivatalosan, de elhűlve kellett tapasztalnom a lexxxomorúbbat: drága kis PC-m, aki példásan futtatta a Baldur's Gate II-t október havában, ráadásul 1024*768-ban, 32 bittel, most 800*600-nál leült. És ez bizony nem jó ajánlólevél. Vagy a Baldur's Gate II motorja állt stabilabb lábakon, vagy a Heart of Winter áll jóval instabilabbakon, de tény: a Baldur's Gate II színvonalát s esztétikai minőségét idéző renderelt hátterek itt kérem köhögnek, vánszorognak 640*480 felett, sajnos kénytelen vagyok okoskodni, s hangsúlyozni: ugyanazon a gépen, mely a Baldur's Gate II — t ezekkel a "szókolld" Nem Hivatalos beállításokkal is gyönyörű szépen éltette. Szóval erős a gyanúm, hogy a jelentősen gyengébb Icewind Dale motorra húzták fel a Baldur's Gate II "természetes" adottságait, az eredmény pedig valami hybrid lett, aki nem igazán érti, miért is kell neki ezen érték felett futni, mikor őt nem erre tervezték. Ezt valószínűsíti a konfigurációs menü is, mely olyannyira kedves lett a szívemnek, hogy meg is osztom veletek, figyuzzatok: minimum alatti grafikus részletesség: 200 MHz alatt. Minimális: 233 MHz. Átlag alatti: 333 MHz. Átlagos: 450 Mhz. Átlag feletti: 600 Mhz. Majd magas: 700 Mhz. Hát ugye a proci egy olyan madár, hogy minél bikább, annál nagyobb potenciált képzel magának az ember (normális), de azt hiszem, elfogultság nélkül állítható, hogy az alkotók itt elvetették a súlykot. Nem azért, mert nem hajlandó az ember tejelni a minőségért, hanem mert egy nyamvadt kiegészítőt publikálva van képük feltételezni, hogy a szélesebb közönség számára már most hozzáférhetőek az ily volumenű agyacskák.



▲ *Jönnek a Havasi Wightok. Össze is f*som magam...*

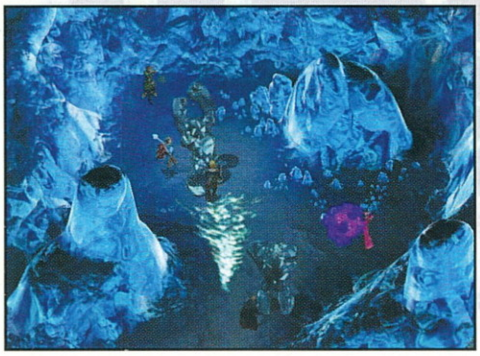


▲ *Az AD&D fogadók valamely sarkában ugye alapkiszerelés a setét kámzsába burkolózó Kétes Arc*

Csodát egyébként se várjon senki a Heart of Wintertől: (persze nem is arra való egy kiegészítő) itt-ott full elszállt emberkék lelkendeznek, hogy "micsoda részletes karakteranimáció..." Hehe. Röhög a vakbelem: a Baldur's Gate II karakteranimációi éppoly darabosak s szögletesek voltak, mint az Icewind Dale eredeti, s majd annak üdvöskénkkel is spékelt verziójának karaktermozgatása. Továbbmegyek: frankón, van akinek még mindig bejönnek ezek a röhejes szinkronhangminták a karakterek mellé? Szemléltetés képpen álljon itt a Heart of Winter által kínált default, női VARÁZSLÓ kaszt kedvcsináló hangminta-sorozata: Első jelentkező: "f" kategóriás, női szinkronszínész közli, hogy: "Fééééék, végem van..." És? Köszönjük, a következőt: szigorítani próbáló, a menopauzát ízlelgető, alapvetően törődött családanya megrendítő kifakadása: "A Halál kapuja nyitva áll előtted, háááá!" Hármaska? Felettébb fülsértő, ízléstelen női orgánum ordít bele a júzer fülébe, hogyaszongya: "Szemléld az Igazi Hatalmat, ostobaaaa!" Négyeske pedig, mintha csak összebeszélt volna hármaskával, egy artikulálatlan, extragonosznak szánt kacajjal jelentkezik, melynek hallatán a jóérzésű játékos követi is négyeske példáját, csak éppen a szánalom indukálta kacaj ez. Tessék meghallgatni a Diablo II-ben Marius, Cain, avagy Tyrael hangját — nem beszélve az első epizód narrátoráról. Abba minden további nélkül bele is borzong az ember, de azért azt illik észrevenni, hogy ez a kettő bizony nem ugyanaz a minőségi kategória. Valami öreg anyókát tolnak be nekem, aki nekiáll sztorizni a jéglakók viszontagságos életéről. Uggyan kérem. No persze mindez elsikkad a lényeg mellett, mely lényeg továbbra is a játékban áll. Az Icewind Dalet sok kritika érte, hogy túlzottan is fight-orientáltra formáztatott, erre azonban mondhatnánk, hogy minden számítógépes RPG alapvetően fight orientált, hiszen a kimunkált történetiség ugye törvényszerűen determinált egy számítógép esetében. Az Icewind Dale cselekményszála ezzel együtt is túlzottan lineáris volt, sőt megkockáztatom: a játék natív lelke nem sokban mutatott túl az ősrégi, még az SSI nevével fémjelezett C64-es AD&D sorozatokon. Champions of Krynn, Pool of Radinance, Gateway to the Savage Frontier, blablabla... Magyarán klasszikus Hack'n'Slash, fejlődőo karakterekkel. Namost mivel a Heart of Winter "többmonsztrétöbbikszpi" feliratú pólóban érkezik köreinkbe, szintén nem érdemes extraérdekfeszítő sztorira áhítoznunk. Bár, ez irányú fenntartásaimat már a szakrális quest mibenlétét, s annak megkapásának körülményeit ismertetve is jelezni próbáltam. Ezzel együtt sem kétséges, hogy ebből a kiegészítőből is eladnak jó pár milliót világszerte, mint ahogy az sem, hogy az igazi nördök meg sem állnak egészen addig, míg +5-ös vorpalokat nem hajigálnak el a válluk felett, mondván: "Emmeg itten mit foglalja a drááága helyet?!" Ám Baldur's Gate, meg Icewind Dale, meg eladási lista ide-oda: én már nagyon unom ezt a lemezt, s csak remélni merem, hogy az alkotók másodszor is képesek lesznek feladni a leckét a konkurenciának, s a lassacskán már esedékes Never Winter Nights-al megalapozni egy új számítógépes RPG mítoszt. Mer' ez is jó volt, csak már eléééééééég! Ja, a zene továbbra is roppant kultúrált. Botrányos szinkronhangok: -3. Hehehe.



▲ *Ezek a karakterek egy szörnyű spell hatása alatt állnak. Végre valami!*



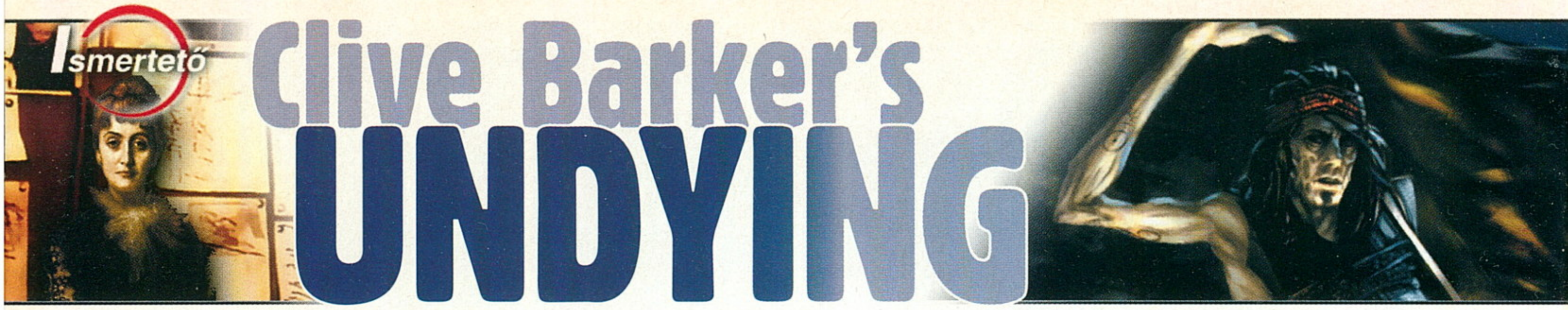
by GyZ

Interplay / Black Isle
PIII 450 (P300), **128 MB RAM** (64 MB RAM), **OpenGL**
www.interplay.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - kultúrált újítások
✗ - filléres sztori

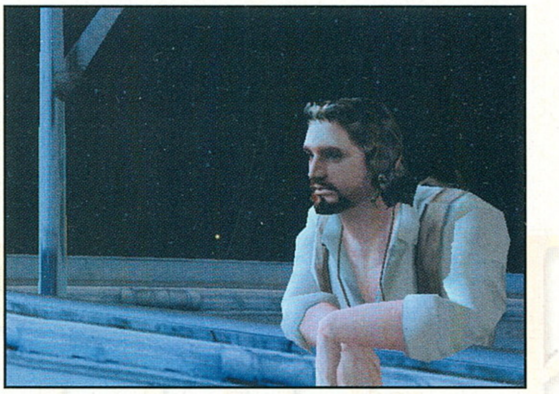
MASTER 576 KBYTE
70%



Clive Barker's UNDYING

Egyenesen a pokolból

Fogalmam sincs, mennyire ismert kis hazánkban Clive Barker neve. Viszont azok, akik néha eljárnak a videó tékákba, nagy valószínűséggel kikölcsönözték, a körülbelül három évvel ezelőtt kiadásra került „A Látszat Öl" című filmet. Az említett celluloidon szereplő képsorok igazán nagy hatást gyakoroltak a nézőkre, hiszen hasonlóan kitalált történetet jómagam a „Ragyogás" óta nem láttam. Nos, ezek után már nem volt nehéz felfigyelnem, ha a szerző nevét említették valamelyik médiában, esetleg a mozivásznak filmelőzeteseiben. Vajon miért is más egy olyan film, játék vagy könyv, amit Clive Barker nevével fémjeleztek? A válasz pofon egyszerű. Azért, mert a teljesen fittyet hány a jól bevált horror és rémtörténet szériák szabályainak. Igen nehéz szavakba önteni, hogy mire gondolok, de azért megpróbálom pár sorba sűrítve rátok zúdítani. Amikor egy horrorfilmet nézünk, a látvány és a hozzá párosuló hanghatások azok, amelyek félelmet, feszültséget keltenek a nézőben (már aki fogékony rá). Viszont a könyveknél egy kicsivel másabb a helyzet. Ott sokkal nehezebb dolga van az íróknak, ugyanis a képzeletünket kell felhasználnia arra, hogy a leírtakat magunk elé vetítve kezdjünk szorongani vagy félni. A Ragyogás (Stephen King) olvasásakor, a legapróbb zajokra is magam mögé tekintgettem, pedig biztosan tudtam, hogy rajtam kívül senki sincs a házban. Mégis olyan iszonyúan jól eltalált hangulat, ami abban a könyvben volt fellelhető, ez idáig nem nagyon született. Ez idáig. A már említett Barker filmről, csak az előbbihez hasonló kvalitású véleményt tudom elmondani. Annyira nem is vérfagyasztóak a cselekmények, mégis ahogy nézi az ember, befúródik a bőre alá az a fajta rémület, melynek hatására elkezd viszketni a fejünk teteje. Úgy érezzük magunkat, mint egy jövőbeli pszichológus, aki egy delirium tremensben szenvedő beteg agyának kiborogatott tartalma között kutat. És amint megtalál valami igazán rémisztőt, nem evilágit, bár orvosként látott egyet s mást, mégis kirázza a hideg. Minden Clive Barker könyv vagy film, magán hordozza ezeket az összehasonlíthatatlanul egyedi jegyeket. A manapság moziban vetített „rémfilmek", mint a Sikoly vagy a Tudom, mit tettél tavaly nyáron, csak egy hülye pacsmag, ahol legfeljebb az álmosságot sikerül kiűzni az ember szeméből, de igazán magával ragadó hangulatot képtelenek megteremteni. A programozóknak hála az a fajta hatásmechanizmus mely idegeink felőrlését hivatott végrehajtani, az Electronic Artsnak köszönhetően mindenki átélheti a gépe előtt ülve.



▲ Mindjárt kiadom a sütit, amit bevettem



▲ Túl sok volt a babfőzelék, mi, haver?



Kicsivel túl a józanész határain

1923 októbere. Hősünk, Patrick Callaway éppen hazatérőben van egy szörnyű csata után, melynek nyomát örökre az arcán kénytelen viselni. Azok, akiket üldözni kényszerült a küldetése közben, vezetőjükként magát a sátán egyik küldöttét választották. Ugyan ki lenne képes felvenni a harcot, egy ilyen hatalommal rendelkező lény felett? Természetesen Patrick is kudarcot vallott, és ugyan eljutott a főkolomposhoz, mégsem tudta azt elpusztítani. Miután magához tért a kórházban, egy üzenet várta régi jó barátjától, Jeremiahtól. Callaway barátunk fiatalabb korában behatóan tanulmányozta a fekete mágia és az ördögi tevékenységek fajtáit. Sok rejtélyes ügy megoldásában vett részt, akár mint megfigyelő vagy éppen nyomozó. Lehet, hogy éppen eme tény, amiért régi barátja sürgősen segítséget kért tőle. Egy szomorú emlékekkel teli hajóutat követően érkezünk meg Jeremiah házikójához, amely akkora, mint a Pentagon és Buckingham palota egybeépítve. A vidámnak cseppet sem nevezhető szobalány, néhány mérföldes gyaloglás végeztével elkísér minket a házigazda dolgozószobájához vezető folyosóhoz, majd közli, hogy Ő innen inkább nem jönne tovább. Az indoklást mellőzve gyorsan elsiet, mi pedig elindulhatunk életünk egyik legkalandosabb (és talán legnagyszerűbb hangulatú) utazására.

Alig tesszük meg az első tíz lépést, máris rádöbbenhetünk, itt mi nem leszünk szívesen látott vendégek. Komolyan mondom, gyomorforgató hanghatásokkal büszkélkedhet a program. Mint amikor egy LSD parti után megdobja az embert egy jó kis „flashback", úgy jönnek elénk a rémképek. Lábunk a földbe gyökeredzik, a fény átmegy valami egészen idegen barnás lila kontrasztba, a távolban pedig feltűnik egy furcsán bicegő félig ember, félig ördög rémalak. Egyetlen szemvillanással később már ott is terem közvetlenül előttünk és hatalmasat sújt ránk a kezében tartott sarlószerű készséggel. Persze mindez csak álom, vagy valami tünemény, hiszen egy fényképvakuzással később már megint ott állunk a folyosó közepén, miközben megpróbáljuk szívünket visszanyelni. A következő szobában aztán megleljük barátunkat, aki végre fellibbenti a fátylat a különös eseményekről. Jeremiah négy testvérével élt együtt, amíg azok rejtélyes körülmények között el nem tűntek. Először Aaron, az idősebb fiútestvér, majd ezt követően Betthany, a harmadik és egyben idősebb lánytestvér vált kámforrá. Aaron azóta felbukkan néha a hatalmas ház különböző pontjain (mi is megismerkedhetünk vele), a levegőben lebegve vagy a könyvtárakban üvöltözve, miközben őrülten keres valamit. Egyelőre ennyi infót kapunk, a lenti szinten felhangzó ordítás ugyanis belénk folytja a szót. Házigazdánk elmeséli, hogy naponta többször is felhangzik valami hasonló, de ők nem merik megnézni mi az. A személyzet is fogyatkozik, tegnap még tízen voltak,



▲ Tudtam, hogy egyszer a fejemet is elveszítem





▲ *Hogy mire nem képes ez a technika...*

ma már csak nyolcan jelentkeztek munkára. A szakácsnővel sem tudni mi van, Ő a lenti szinten lakott és két napja nem adott magáról életjelet. Nosza, nekünk sem kell kétszer mondani, irány a konyhához vezető lépcső.

Hogyan dolgozik egy jó ördögűző, avagy miként lehet túlélni az ördögűzést?

Adottak a fegyvereink és a varázslataink, de nevezhetjük őket fekete mágiának is. Egy picit szokatlan a dolog, mármint hogy Patrick balkezes. A szuper kis katonai Colt-tal meg kell tanulnunk lőni, higgyétek el nem valami egyszerű eset. A Gel'Ziabar kő, mint alapfegyver (az öklünk helyett), hátrataszítja a dögöket. A nyomozást egészen egyszerűen fogjuk végrehajtani, mivel az óriási ház legtöbb ajtaja be lesz zárva, megkönnyítendő a hatalmas hodályban való bolyongásunkat (azt ugye nem kell megemlíteni, hogy nem csak itt játszódik a program). Néhány a mágiák közül. Scrye: hasonló a beast vision-höz, olyan dolgokat látunk és hallunk a sötétben, amelyeket egyébként „szabad" szemmel sosem pillanthatnánk meg. Minden élőlényt lilás aura vesz körül, így könnyebben észre vehetjük őket. Ectoplasm: ennek segítségével, villám módjára lőhetünk ki a testünkből egy





▲ *Valami történt a száď szélével. Csak nem kirepedt?*

darab felhevített ektoplazmát, ami lelassítja és sebzi az ellenfeleket. Dispel: a mások által hátrahagyott varázslatok hatástalanítása. Invoke: a halottak visszahozása az életbe, hogy segítsenek nekünk. A képernyőn a piros kereszt mellett látjuk az energiánkat, míg a sárga flaska mellé rendelt számok mutatják a szellemi (varázslatokhoz szükséges) energiát. Ez utóbbi magától töltődik, míg a testi energiát az eldobált vagy elrejtett egészségügyi csomagokkal és fiolákkal növelhetjük. Néhol, a történetnek megfelelően alhatunk is, ilyenkor az összes energiánk a maximumra töltődik. A későbbiekben aztán hozzájutunk egy-két komolyabb játékszerhez is, például egy kedves kis kasza, shotgun, war cannon, molotov koktél, dárdafegyver és még egyéb nyalánkságok tulajdonosai leszünk. Hosszú utunk során hozzájutunk a tucatnyi varázslathoz, ezeket aztán az END-el lapozgathatjuk. Kezelésük és használatuk nem igényel semmi különösebb tudást, hiszen a naplónkban (F3) minden darabról részletes leírást olvashatunk, melyik mire használható. Egy szép kis nyomozómunka áll előttünk. Sok helyen találunk eldobált papír fecniket, könyvekből kitépett lapokat. Mindegyikükön fontos információk lehetnek, amiket nem árt átfutni. Így tudhatjuk meg azt is, miszerint a házban zajló események nagymértékben kapcsolódnak a legkisebb hugicához, Lizbethhez. A szende lányka naplójából sok különös sztori olvasható, aháztól nem messze épült régi templom katakombáiról, és az éjszakánként ott folyó tevékenységekről. Lizbeth az eltűnése előtt rettentően megváltozott, mondhatni egy kiállhatatlan boszorkánnyá vált. Tekintetébe démoni fény költözött, és ezt a házban lévő képeken is megtekinthetjük. Mégis az igazi főkolompos nem más, mint a testvérek apukája. Aki az okkult tanulmányaiba szinte beleőrült, majd egy kihalt sziget kolostorába vonulván megírta az élete főművéül szolgáló „démoni könyvet". Ezért a tudásért cserébe rettentő árat kellett fizetnie, az összes gyermekét át kellett adnia egy hatalmas és gonosz erőnek, aminek kilétéről még csak fogalmunk sem lehet. Hogy Jeremiah miért maradt mégis életben (vagy ebben a dimenzióban), arra keresse meg mindenki maga a választ. Azt garantálhatom, hogy hihetetlenül jó szórakozás lesz, csak a vízálló gatyabetéteket szerezze be mindenki időben.



▲ *Hiába a padödő, dupla csővel kapsz*

Lámpaoltás előtt

Ahogyan kitűnik a fentiekből, ez egyszerűen óriási. Amióta belecsöppent az életembe a horror, csak nagyon kevés programról mondhatok hasonló dicsérő szavakat. Direkt nem írtam le azokat, amikre már rájöttem. Hiszen ezerszer jobb, ha ti magatok fedezitek fel őket, és nem én lövöm le a poénokat. Végül egy kis ízelítő abból, amit átéltem (leszámítva a félóránkénti szívmegállásaimat). A pattanásig feszített zene még nem is elég. Amint a folyosókon mászkálunk, lágy hangokat hoz magával a szél. Előbb csak valami morajlást hallunk, aztán az egészből értelmes szavak bontakoznak ki. „Nézz körül" vagy „fülelj", suttogják nekünk (ilyenkor használjátok a képességeiteket — Scrye —, és érdekes dolgok történnek), miután a hangszóróban azt halljuk, amint egy topogó láb a hátunk mögül felbukkanva átfut a szobán. Villámgyors hátranézés (és bevallom néha bele is puffantottam a nagy semmibe), de sehol senki. Aztán a távolban üvegcsörömpölés és egy dermesztő sikoly hangja, majd megjelenik 2-3 howler és szétaggat minket, miközben farkas vonításhoz hasonló bőgés szakad ki a torkukból. Egy sötét szobában, ha rendelkezel egy EAX támogatottságú hangkártyával, meg négy hangszóróval, életed egyik legdermesztőbb utazásán vehetsz részt.

Joggal kérdezhetitek, ha ennyire lenyűgözött vajon miért nem írtam a lap aljára 99%-ot. Nos a válasz egyszerű kedves barátaim. Ez a program azért mégsem a GRINCS ☺ !!!!!

-Uriel-



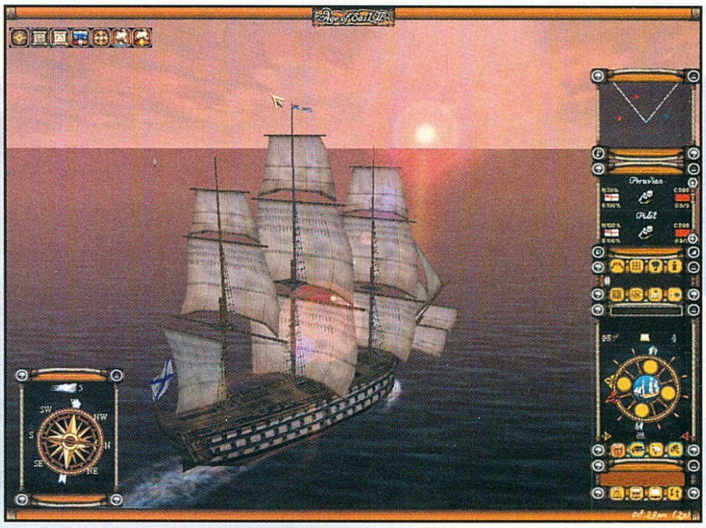


Age of Sail 2

Még hogy szél! - bizony kell az is!

A „számítógép játékőrülteknek" szívét megdobogtató esemény, ha egy olyan programmal hozza össze őket a jó sors, amelyhez hasonlót csak elvétve találhatnak! Nem is nagyon emlékszem rá, hogy a legendás Pirates! program óta volt-e alkalom vitorlás-hajóval tengeri ütközet megvívására. Pedig a több száz légigyőzelem, és tengeralattjáróval elsüllyesztett bruttóregiszter tonna után mindig megmaradt bennem egy aprócska kérdés: „vaj' mire lennél képes akkor, ha nem segítenének a fedélzeti komputerek, vagy az olyan mindennaposnak számító — mégis óriási segítséget nyújtó eszközök sem, mint mondjuk az optikai célzókészülékek"?

Nos az AOS II — bár nem a szimulátorok világát ostromolja, hanem egy vérbeli „tengeri Real Time stratégia", számodra is választ ad majd arra — milyen az, amikor pusztán az észre- és tapasztalatra hagyatkozva kell győzelemre vinned, a cikázó gondolatok között megfogalmazódó stratégiád. Mindezek előtt persze meg kell tapasztalnod, ki kell ismerned, hogy hogyan viselkedik a szelek szárnyán egy ekkora vitorlás-hajó.



▲ *Mintha szemed csillogását látnám - pedig csak egy Naplemente.*

Aperitif után nassoljunk az előételből is egy kicsit:

A tengeri hadviselés dicsőséges visszatérését ünnepelheted tehát az AOS II-ben! 1775 és valamikor az 1820-as év körül (a bizonytalanság okáról még írok később) bezáróan hajózhatsz olyan, egykor a valóságban is létező hajókkal, amelyekről ma már csak a történelemkönyvek lapjain olvashatsz. Dicső korszaka az emberiségnek, amikor már felfedezte majd' az összes felfedezhetőt, azután kihasználva technikai fölényét és erejét, meghódítva azt gyarmatként gyűrte maga alá, — elkezdte elhordani annak javait, hogy később mutogathassa az utókornak, egy palotának álcázott múzeum ódon falai között, (vagy múzeumnak álcázott palota? — a lényegét tekintve mindegy!) lám, mi mindent loptak össze bátor, de legfőképp gátlástalan őseink annak idején. Ha szavaim kételyt ébresztenének benned, látogasd csak meg a hagyománytiszteletére oly büszke nép fővárosában azt a nagyon híres gyűjteményt! Amit ott töményen összeherdálva látsz majd India, a Közel-Kelet és Afrika becses kincseiből, igazolva fogod látni erre vonatkozó gondolataim. (Nekik talán eszükbe sem jut, hogy egy kicsiny nemzet fiának — akinek történelme szintén arról szól, hogy innen csak vitt a török, a német, az orosz — mennyire visszataszító a dicsekvő fennköltség, amellyel mutogatják gazdagságuk összezabrált alapjait). Akkor tehát, amikor nosztalgiával gondolsz (mert hát úgy szerettük annak idején az Onedin család vitorlaszárnyakon bonyolított „vadkapitalista" történeteit is) erre a korszakra ne feledd, népek emelkedtek pazar gazdagságba, és süllyedtek a nyomor szintjére egykor, pusztán ezen vitorlások áldásos létének köszönhetően.

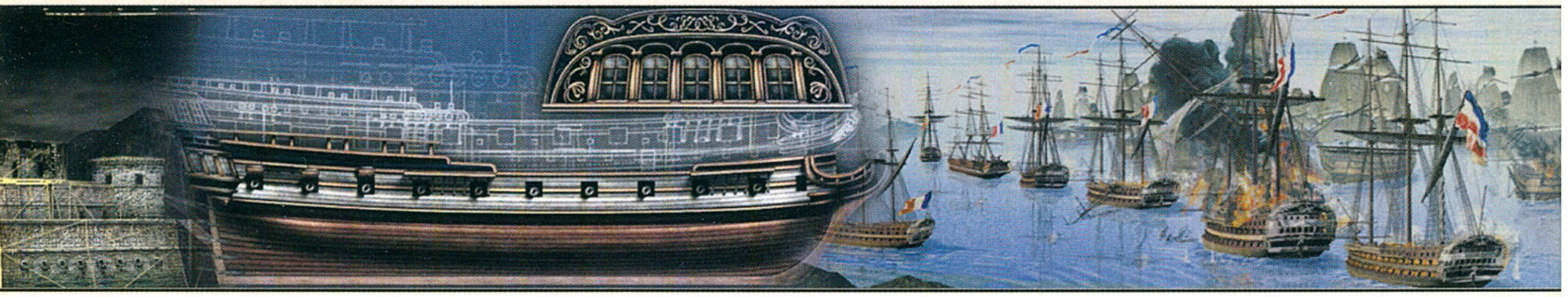


▲ *A flotta látogatását lelkesen fogadták a városka lakói*



Aztán jöttek a kapzsik, akik erejükben bízva úgy hitték, hogy nekik is jár a javakból valami, és próbálták megkaparintani emezek rablott kincseit. Akár falkában a disznók, egymásnak estek és rangsort kívántak felállítani, melynek helyosztó csatáit hol is vívhatták volna máshol, mint a tengereken? (Nézd most el nekem eme Black Sabbath-tól plagizált „War Pigs"-i szóképemet!)

Elnyomó hatalom, amely önző gőgjében a történelem során sohasem törődött az alattvalókkal — sorsuk derékba törésére mindig tudott találni valami badar ideológiát. De nézzük, a kicsi alattvalót (aki nem válogathat, az adott korban, ahová született élnie kell!) minderről vajon hogyan is vélekedik?





▲ *A kékek már igen, a pirosak még nem adták le adóbevallásukat*



▲ *Íme a legénység menedzsment — verijúzful!*



▲ *Kis Vacakot most hátulról éri a lövés*

A múltba repültem, s hallottam, amint hozzám beszél: „Hey You! A kikötő eme elhagyott sikátorában — miközben mellettem elhaladsz — egy félvak, a mozgásában korlátozott szerencsétlent látsz yeee? Megtévesztett az egyik szemem üres üregét eltakaró fekete kendő — bár az arcomat keresztben átszelő forradáson mélázva gondolkodóba esel... Vaj' mely kocsmai csatában szerezte és mikor — szeretnéd tudni ugye?! Húzott lábam legszívesebben kirúgnád alólam s elrabolnád díszes kardomat, melyet egy győztes ütközet — és fél szemem elvesztése után királyunk adományozott — és amit azóta is búskomor emlékként cipelek oldalamon. Megvetsz, esetleg sajnálsz, pedig egyikre sincs okod. Büszkén viselem csatában szerzett sebeim, s ha sokáig bámulsz rám, megmutatom milyen harcikedv lakozik, e megtépázott bábalak mögött. Ne akard, hogy levágott füleddel fizessek azért, mert abba voltál szíves hagyni — tengeri farkasok által tépázott külsőm vizslatását! Inkább fizess egy krigli rumot, és ha akarod, még mesélhetek is arról, hogy a széltútta vitorlák dala, — a hajóágyúk mennydörgő basszusa, — a só szaggal keveredő lőpor illata, — a kemény haditengerész élet, a millió átélt kaland — az évek során belőlem, minő csodabogarat faragott.

(...)

Így már mindjárt más! A rum, élénkíti emlékezetem és hajlamos megoldani nyelvemet...

Na jól figyelj idegen! 45 éve járom a tengereket! Az Úr 1775. esztendejében léptem először egy Istenverte, korhadt vitorlás fedélzetére. Kölyök voltam, és arcom is éppen, hogy csak kezdett pehelybe borulni. Apám nyomát követve azt hittem, ha megtalálom a helyet, ahol elnyelték a habok, majd könnyebb lesz nekem, és családomnak is. Könnyebb, ha lett is csak annyival, hogy egy éhes szájjal kevesebbet kellett betömnie — az élet súlya alatt töpörödő anyámnak...

Mi más választása lehet egy szegény családból származó hadiárvának, minthogy maga is beáll tengerésznek, és ami még ennél is rosszabb: haditengerésznek.

Az első időkben nagyon féltem az ütközetektől! Később, ahogy férfivé cseperedtem és izmaimba kezdett beköltözni az erő, még élveztem is a győzelem vérpiros mámorát. — Hmmm. Hányszor is kellett e színből kimosakodnom... — Ma már nem okoz élvezetet az ölés! — örömöm abban lelem, ha túl tudok járni a másik hajó kapitányának skorbutrágta eszén"...

És a vén, (bár ha jól számoltam korát, még 60 sem volt talán) kapitány csak mesélt, csak mesélt, alig tudtam feljegyezni kalózábrázatú történeteit, melyet rumtól átitatott magánya szabadított rám...

A rizsát is megettük – jöhet a szupé:

Az Age Of Sail II a Talonsoft kiadó és a fejlesztő Akella csapat (mely utóbbinak névsorában hemzsegnek az orosz nevek) együttműködésének remek produktuma. A játék a vitorlások fénykorában, 1775-1812 (más források szerint 1820 — eddig nem tudtam eldönteni, melyik a helyes adat, de úgy gondolom, nem is ez a lényeg) történelmi korban játszódik. A játék készítése közben, a programozók 11 ország, (angol, francia, USA, spanyol, holland, és orosszal találkoztam, a többiek talán majd később bújnak elő?) több mint 2000 valamikor létezett hajóját modellezték. Feldolgozták a legjelentősebb, híres-hírhedt tengeri ütközetek forgatókönyvét is, mindezt a maximális precizitásra törekedve, történelmi kutatásokat is végezve a régi emlékiratok között, és tervrajzok alapján.

De, hogy valóban tudd, miről is beszél e messziről jött vándor: légy magad is kapitánya a történelem híres hajóinak, mint pl. a Constitution vagy Victory, de ha emléküket félted sérteni, több mint 1000 másikból válogathatsz a kedved szerint (bárcsak kiderült volna számomra is, hogy hogyan történik a „kedvem szerint"?!). Több mint 100 történelmi „scenárióban" vehetsz részt, Koppenhágától, a nílusi csatáig, lejátszhatod akár a trafalgari ütközetet, és ez még csak három volt a nagy nevek közül. A játék támogatja a multiplayer funkciót 16 főig LAN-on, vagy Interneten keresztül is.

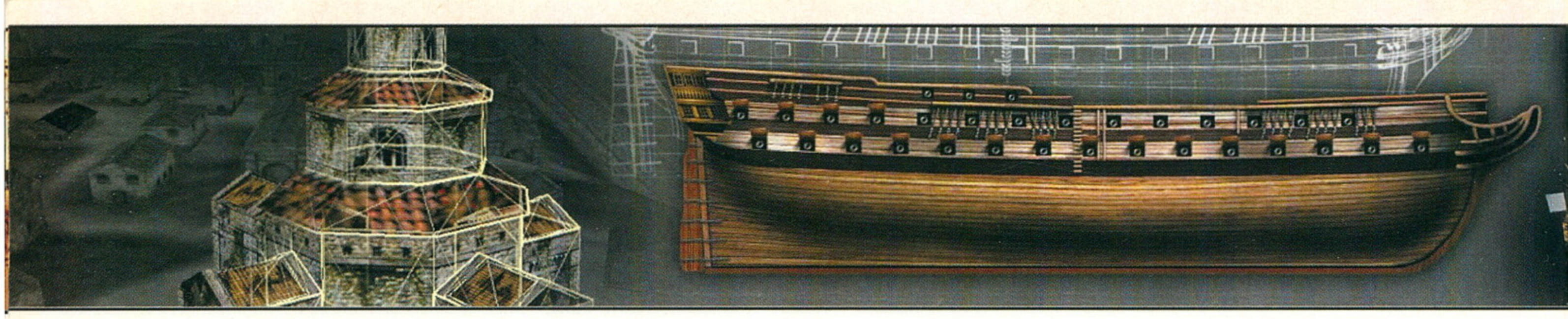
Nem lehetett könnyű dolga a programozóknak, ezért sokszorosan is a dicséretükre válik a hangulat eltalálása és visszaadása, amely úgy a harci-akció, mint a stratégiai stílusokat kedvelőknek szolgálni fogja örömét (megkockáztatom!) még évek múlva is.

Az AOSII-ben túl a külső mesteri kidolgozottságán, valamennyi hajót felruházták egyedi „belső jegyekkel" is, vagyis az adott árbocosnak vannak erősségei és természetesen gyengéi is! Remek tulajdonsága lehet egy ilyen hajónak a sebesség, a fordulékonyság, a tűzerő, ugyanakkor életveszélyes hátrány, ha az ágyúk újratöltése („tűzgyorsasága") akár öt percnél is tovább tart.

A tesztelés első időszakában szívesen gyorsítottam a játék menetén, (a valóságos időt akár duplájára, vagy négyszeresére is) hiszen akkor még az egy hajó- egy hajó elleni kezdőlépések megtételénél, inkább az akció elemek domináltak. Később, amikor már a képernyő megtelt az ellenséges flották hajóival, hirtelen azt sem tudtam ki, kicsoda és még az időlassítás is jól jött volna, ha ez egy Real Time Stratégiában megengedhető lenne etikailag. Az egyetlen lehetősége a hirtelen tanácstalanná vált kapitánynak, hogy egy nagyon ronda szóval élve, „lepauzálja" a játékot, és mintha azt próbálná kitalálni: a következő 631109. deciméterénél az útnak, vajon jobbra, vagy balra kell-e húznia majd a kormányt.

A valós 3D-s környezet megteremtését STORM nevű enginnek köszönhetjük, melynek kidolgozására az Akella programozói több mint három évet szántak!

A STORM-ról annyit illik tudni, hogy korunk csúcstechnológiáját képviseli.



Remek adottságai közül néhány: egy-egy csatában egyszerre akár 60 részleteiben is gazdagon kidolgozott hajót tud mozgatni, különböző időjárási körülményeket generál számos különleges effekttel, és mindezt úgy, hogy közben akár 32 játékos (a AOS II-ben „csak" 16 !!!) játszik LAN-on, vagy az Interneten keresztül.

Kis Vacakom a villáddal – ki ne bökd, szép szemed!

A játék irányítói felülete nagymértékben meghatározhatja a róla alkotott összképet. Olyan ez, mint az első randin, a partnered illata... Ha finom volt, órák múlva is kellemes emlékeket idézve lesz veled, de ha kellemetlen, akkor menekülőre fogod a figurát, és fulladozva próbálod meg túlélni az allergiás rohamod. Az AOS II-től nem fogsz papírzsepi után üvöltözni, de az irányítás összetettsége miatt el fog telni egy kis idő, mire ki mered jelenti, hogy egyértelműen kedveled a szagát!

Kezdjük hát a legalapvetőbb funkcióval: hajód irányításával az ismerkedést!

Késed és villád mutatom, tányérodon hogyan vezesd:

Ahhoz, hogy a hajódat irányíthasd, először is rá kell böknöd, ugyanis flotta esetén valamennyi hajódat képes vagy együttes manőverekbe vinni (kijelölöd a területet, húzol köréjük egy négyzetet), de akár külön-külön is vezetni akár egyenként valamennyit.

A kijelölt „egyke" hajó körül megjelenik egy körív, mely önmagában is több információt tartalmaz: „selected ship" maga a körív jelzi, hogy erre a hajóra fognak vonatkozni a különböző, ebben a fejezetben tárgyalt utasításaid; „current direction" sárga háromszöge az aktuális irányt, „new direction" piros háromszöge az általad meghatározott irányt, míg a „wind direction" kék háromszöge a szél irányát jelöli.

Egy kis ablakban, indulásnál a képernyő jobb oldalán (merthogy az ablakok tetszőlegesen mozgathatók, és később nem biztos, hogy az eredeti helyén fog kevésbé útban lenni) kormánykerék szimbolizálja a hajó irányítói felületét. A stilizált kormánykerék alatt látható világoskék nyíl mutatja a szél pillanatnyi irányát. Ez nem változik egy adott küldetés során, de küldetésenként már többnyire más lesz. Ha még nem sejtenéd ennek jelentőségét, a csaták során rá fogsz jönni, hogy egy üldözés, ne adj' Isten menekülés során miért, és hogyan lesz segítségedre, hogyan kell tudnod maximálisan a szolgálatodba hajtani az egyetlen hajtóerőt...

A „current direction" sárga nyilacska, a kormánykereked külső körívén, — hasonlóan a már említett „kijelölt hajó" esetén — hajód pillanatnyi irányát mutatja, a „new direction" piros nyilacska pedig az általad kijelölt új irányt, amerre éppen elforgatni szándékozol a hajód. Ezek akkor esnek egybe, ha már a manőveregnek vége van, és az általad meghatározott irányba haladsz.

A kormánykereked közepén egy kör alakú kis ablakban „crew tasks and ships detailed view window" egy vitorlás látható, melyre ha rákattintasz, egy „Crew Manegement" ablakot hívhatsz elő. Ebben az ablakban kapod meg a jelentést a vitorlák, a kötélzet, az ezeket kezelő személyzet, a hajótest (fedélzet), az ágyúk- és tüzérek, valamint a hajón megtalálható „tengerészgyalogosok" állapotáról. Bármely területet sérüléseket szenvedett, zöld, sárga és piros csíkok „damage status bar" mutatják a helyzet komolyságát. A javításokat is itt tudod elrendelni, „assign/deassing sailors" de természetesen minden egyes rohamfeladatra mozgósított brigádot csak valami rovására tudod átcsoportosítani, és a „crew availability status" csíkja fog határt szabni abban, hogy mindenféle stratégiai meggondolás nélkül ugráltasd az embereid.

A középső (hajós) ablakocskád helyén bizonyos küldetésekben egy várat is találhatsz, amikor egy városodat ostromolja ellenfeled. Elvileg a várból is lehet tüzet nyitni, a teszt során azonban részemről erre nem került sor.



▲ Kis Vacak megadóan tűri legyőzőjének zaklatásait

Visszatérve a hajóra, a középső (hajós) ablakocska körül négy darab, „select shot type / reload chaster gons (on/off)" szintén kör alakú ablakocska helyezkedik el. Ezekből ez elülső és a hátsó, főleg a régebbi hajóknál nem aktiválható, csak a jobb- és baloldali. Itt tudod meghatározni, hogy az ágyúid töltve legyenek-e, ill. ha töltve vannak, akkor milyen jellegű munícióval legyenek töltve. Négy féle közül válogathatsz, „1 nagy golyó, két félméretű golyó, láncos két félméretű, és sok kicsi méretű golyó" között. Nézd el a szakszerűtlen kifejezéseim, ha láttam volna értelmét, hogy utána nézzek, még könyvtárazni is hajlandó lettem volna miattuk! Az ideológiát ugyan felállítottam rá, hogy mi, mire való, de a gyakorlatban nem különösebben láttam ennek igazolását. A lényeg, hogy minden esetben az „egy nagy golyó" volt a leghatásosabb „harcikedv" romboló. (Hozzáteszem, hogy nem csáklyáztam meg egy ellenséges hajót sem, tehát kevésbé figyeltem a „kiskár, nagyobb haszon" elvére). Nagyon lényeges, hogy ezen ablakocskák mutatják az ágyuk töltési folyamatát is, a zöld státusz elérése előtt, a piros csík hosszából tudsz következtetni fiaid töltési sebességére, „harcimoráljára".

Többször is próbálkoztam a „kilövöm a jobboldalt, aztán forduló és tüzelek a baloldallal is" technikájával, de mire átcammogfordult (hiába, ez nem egy vadászgép!) addigra a fiúk egyébként is újra töltötték, az irányváltoztatás közben pedig csak sebességet veszítettem. Ennek inkább akkor lehet már jelentősége, amikor a bekapott találatok következtében valamely oldal már annyi sebből vérzik, hogy lecsökken tűzereje, ill. töltési sebessége.

A sérüléseinkre egyébként a kormány feletti ikonsor (damage status — hull (hajótörzs), sails (vitorlák), és crews (legénység)) figyelmeztet, ill. százalékos értékben jelzi, a pillanatnyi állapotot az ideálishoz képest. Az e fölött található „current ship status icons"-ról most tényleg csak annyit érdemes megjegyezni, hogy a legnagyobb megelégedésedre elmondhatom: „van az is!". A kormány alatti részen a „speed after turning" a fordulatot követő új sebességét hajódnak, a „current ship speed" a pillanatnyi sebességet, a „turning time" pedig a manőver idejét jelöli. (És még az elején azt mertem mondani, hogy „fedélzeti számítógép" nélküli megmérettetés...)

Az ablak alsó sorában található ikonokkal a harcmodor „vezénylését" végezhetjük: aiming (hull/rigging) célzás a hajótestre, vagy a vitorlákra és kötélzetre; — autofire (on/off) önállóan



▲ A várból leadott ágyúlövésre indul a regatta



▲ Szakadt vitorlák, és az ebéd friss illata lebegett a víz felett..





▲ *Kecsesen, mint hattyúk a Balaton vizén..*

tüzeljen-e, vagy szigorúan kézi vezérlésben; — surrender (inkább a dicső halál! sértő, a feltételezése is captain Széchenyi legénységéről!); — grapple az ellenséges hajó megcsáklyázása, befogása, elfoglalása kézitusával.

A következő ablakocska a „ship speed slider", ahol a vitorlázatra vonatkozó parancsaidat tolmácsolhatod legénységed (a gép) felé. Full sails (kapaszkodj vitorláimba szelecske, és repíts!), battle sails (toljál, de úgy, hogy a fordulókat könnyedén vehessem), furled sails (most horgászni akarok, hagyjál békén!). A sor végén pedig a „fleet formation orders window" található, amely a flotta elhelyezkedésének és mozgásának formációját meghatározó ablakot nyitja meg.

További ablakocska a „ship list", amely a csatában résztvevő hajók státuszát jelzi. Kiírja a hajó nevét, sérüléseit „damage status" H-hull törzs, S-sails vitorlák, C-crew legénység és G-guns ágyúk, a nemzetiségét (country) és hovatartozását (side color) ami csak első hallásra lehet furcsa, mivel még nem esett róla szó, a legyőzött hajó a te hajó(i)d színét veszi fel!

Ezt remekül követheted a „mini map"-en is, ami szintén az irányítás egy apró ablaka és amelyben, mint egy apró kis „lokátoron" láthatod a többi hajó hozzánk viszonyított helyzetét (ships), a látótávolságot (view range), és még egy „waypoint" kapcsolóval is megörvendeztettek a szerzők!

A „compass" iránytű ugye jó, ha egy vitorláson megtalálható, hát te is megkaptad egy apró ablak formájában, és túl azon, hogy a négy égtájhoz viszonyított haladási irányod mutatja, még kijelzi a szél sebességét (wind speed) is. Különösebb jelentőségét nem láttam a játék során, ha összetörik sem fog veszteség érni, boldogulni fogsz nélküle is.

Sokkal érdekesebb a bal alsó sarokban elhelyezkedő 2x4-es ikonsor. Az ezekkel bekapcsolható szolgáltatások nem éppen a valósághűséget előnyben részesítőknek kedvez, de a kezdő lépések megtételénél biztosan a hasznukat veszed! A „game speed slider"-rel a játék menetét gyorsíthatod. A „damage arc (on/off)" a kiválasztott hajód fölé rajzol egy félkörívet, melyet három részre osztottak (hull, sails, crew), és ahol a már jól bevált zöld, sárga, piros csíkokkal jelzik a sérülés mértékét. A „map grid" a tájba, ill. a tengerbe rajzolja a térkép négyzetrácsait, ami egy jópofa plusz effekt, csak a gyakorlati hasznát nem sikerült egyértelműen felismernem (talán a távolságok viszonyításához nyújt némi segítséget). A „gun range" viszont már tényleg egy hasznos szolgáltatás. Az ágyúk szórását, ill. hatótávolságát mutatja meg — egy a hajónk oldalához „ragasztott" óriási kék paláston. A „game help" egy-két segédbillentyűnek a leírását tartalmazza — aminek kifejezetten örültem, az a beépített „képlopó" volt, bárcsak minden játék tartalmazna ilyet! A „ship status icons" „hol, és mi a baj" tájékoztató. A „ship name" bekapcsolásának hatására láthatóvá válnak a színen lévő hajók nevei. Főleg a nagy kavalkádokban lesz jelentősége, nélküle nehezen működik fejedben a „barát-ellenség felismerő". A „save game" és „game options" talán számodra is ismerősen csengő, megszokott szolgáltatásai egy programnak, minden különösebb extra nélkül.



▲ *A Ship Status ablak. Hmmm, kicsit zsúfolt...*

Szépen ettél, ezért a desszertből is „kapol":

Na! Akkor nézzük milyen szájízzel áll fel tesztészünk a nagy „zabálás" után!

Díszes teríték, remekül eltalált menü, finom könnyű borok, udvarias kiszolgálás, a beszélgetést sem zavaró, háttérben meghúzódó muzsikusok. Remek ez a hely, másnak is tiszta lelkiismerettel ajánlhatom!

— Kötözködjél is már egy kicsit! — azt úgy szeretik.

— Na jó! Az étlap gyalázatos! Ahány asztal, annyiféle! Nem tudtam eldönteni, hogy 1812, vagy 1820. 11 nemzet, vagy csak az a 6 amivel találkoztam. 2000 hajóból, vagy „csak" 1200-ból netán 1000-ből választhatok, és választhatok-e egyáltalán. Amióta KeFe barátunk fürdött egy nagyot az étlap-infók kapcsán, sokkal jobban figyelek erre is. Jó lenne, ha ezt tudnák az étlapot készítők is!



▲ *Az orosz hajó kapitánya forma(ció) bemutatóra készül*

De kilépve az utcára, most hogy nem hallja már a személyzet „figyujjá", mesélek másról is! A grafikai környezettel elégedett vagyok, ami jelenti azt is, hogy szép (lásd a naplementés képet), de azért az áradozás — túlzás lenne róla. A kamerát, szerettem volna többször is beúsztatni a hajó fölé, tudod, én a szimulátoros szeretem „benne érezni" magam a dolgok közepén, de ezt nem engedte meg. Te! Ha ezt a programot szimulátornak írták volna meg! Most nagyon elengedném ám a dicséreteket! Zenebona: 23db Mp3-ban tömörített zene található telepítés után a winyón. Kategóriájában ezek is akár a grafika szépek, jók, csak egy kicsit filmzeneszerűek, nem az a stílus, amit a cikkek írása közben a háttérből szívesen hallgatok. Amúgy a program igen nagy hatással volt rám! Aki nem hiszi, annak városát ostrom alá veszem, — és miután bevettem — lakóinak egytől egyig levágom füleit!

Sz.JVC.

Take 2 Interactive / Akella
PII 300 (P200), 128 MB RAM (32 MB RAM), D3D!
www.talonsoft.com/ageofsail2

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - ritka téma feldolgozása
- jó hangulat
- kicsi gépigény

✗ - hosszas üldözések
- egyhangú időjárás

MASTER

82%



The Corporate MACHINE



Egy napon ez MIND a Tiéd lesz, Fiam...!

Minő sorsszerű fordulat: alighogy megérkezett a Mad Money, rá egy hónapra befut egy ahhoz hasonlatos mű is. Ez a nagy étvágyú üzletemberek számára ugye inkább örömteli semmint elkeserítő, ám a Cryo — aki nyilván meg volt róla győződve, hogy erre a területre rajtuk kívül aztán egyetlen kiadó sem feni a fogát — elszontyolodhatott némileg, látván: eddig tartott a monopoly-monopóliumuk, hehe. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy nem feltétlenül kell az azonnali budget-té minősítés lehetőségét latolgatniuk legutóbbi szerzeményüket illetően, hiszen a Corporate Machine az a fajta üzleti szimuláció, mely egyrészt rendkívül komolyan veszi magát, (hahaha) másrészt pedig — fanfárok be — nincsenek benne dobókockák. Konklúzió — mert az is van: a Mad Money vígan brillírozhat tovább a PC — Monopoly — Isten (khm) képében, mi pedig megragadjuk az alkalmat, hogy feltérképezhessük az üzleti világ felforgatásának majd a felvevőpiac bekebelezésének lehetőségeit, amúgy dobókocka-mentes, „dzsokijúingos" módra.

Ide nekem, ezt is, ezt is...

Vannak először is az adott bolygó — ne tessék megijedni, ez nem sci-fi, csupán a Földön kívül szerencsés módon adott pár fiktív égitest is — lakosságának túlnyomó többségét elhódítani óhajtó mammutvállalatok. Feladatunk így értelemszerűen az általunk forgalmazott termék piaci csúcsra emelése, melynek legkézenfekvőbb módja az egyes piaci régiókba való beférkőzés, mely régiókban további képviseletek felhúzásával erősítjük meg pozíciónkat, s természetesen felvásárló bázisunkat is. Hogy is néz ez ki a gyakorlatban? Nos, mindenki lesz szíves a monitorra koncentrálni: adott egy bázikus méretű térkép, határolt államokkal, városokkal, országokkal. Ezek az egyes régiók, melyek közül kezdetben csupán egyetlen egy pompázik a mi színünkben, ám ez is pontosan elég ahhoz, hogy megalapozhassuk üzleti birodalmunk vaskos alappilléreit. Aki képtelen ellenállni a késztetésnek, az nyomkodhatja kicsit a képviselet mellett álldogáló béna kis emberkét, ám a rutinos júzer idővel csak bevetődik az épületbe némi fontoskodás végett. Adott a központi garázsépület, mely gyakorlatilag egymagában lesz felelős a gyártási munkálatokért. Itt tudjuk betoborozni első munkásainkat, akik azonmód neki is látnak az adott termék előállításának. Az egyik alsó, kalapáccsal jelzett ikonra clicklelve nyílik lehetőségünk az aktuális régió piaci igényeinek feltérképezésére. Az itt fellelhető, jobb szélső mutatók egymáshoz hangolása egyet jelent a holtbiztos tőkebeáramlással, de csak szépen sorban: bal szélén a forgalmazott termék neve. Következik az előállítási költség, majd a fogyasztói ár. (Mely két érték összekeverésének luxusától lehetőleg tessék elhatárolódni...). Jön a rendelkezésünkre álló árukészlet, majd a két varázsmutató: az egyik a hetente legyártott darabszámot, míg az utolsó a heti kereslet mértékét mutatja. Ferike csakhamar rá is ébred: akkor lesz nagy jó, ha a piaci követelményeknek megfelelően, Isten ne adj, minimális többlettel gyártja a cuccot. (Megoszlanak ugyan a vélemények, egyesek szerint a többlet nagyobb gáz mint a hiány, ám a jó bizniszmen mottója ugye mégiscsak az, hogy a következő vevőnek elad mindjárt kettőt...). Hogy is tudjuk termelésünket a piac igényeinek megfelelően belőni? Nos, itt jön képbe a garázs: a Hire/Fire mutató bősz huzigálásával deklarálhatjuk az aktuálisan foglalkoztatni kívánt munkaerő mértékét, mely mérték sejthető módon a termelés ütemének közvetlen okozata. A kezdeti garázs maximum 50 munkás aktív részvételét teszi lehetővé, ám midőn a piac érdeklődése megnő termékünk iránt, még több alkalmazottra lesz szükségünk. Ilyenkor kell upgrade-elni drága kis garázsunkat, mely ennek fejében több munkás foglalkoztatására lesz képes, idővel pedig, mikor a kereslet még tovább nő, újabb s újabb fejlesztések tárgyává tehetjük kezdeti kis héderünket, melynek végállomása a mintegy ezer munkást foglalkoztató Superfactory. S mivel többek közt figyelmességemről vagyok nevezetes, csináltam is fotót nektek egy ilyenről.





▲ Terjedek, mint a rossssz hííííír

A gyárral kapcsolatban fontos lehet áttekinteni az alapvetőbb trükköket piackövetelmények szintjén: adódhat úgy, hogy a felhergelt vevőközönség sorban adogatja le a rendeléseit, hogy a még mozgósítható tőkénkből alig győzzük megfizetni a bővítésre szoruló munkaerőt. Nem kell megijedni, sőt: a rutinos bizniszmen ezen ponton határoz meg valami méltányosabb fogyasztói árat szeretett termékéért, lévén tudja: a vásárlók egy része lesz annyira kezes, hogy készséggel tejel, míg a sóher réteg szépen vesz magának rollert autó helyett, így a piaci igények egyrészt mérséklődnek, másrészt növeli presztizsünket is, ha idővel nem átallunk árat emelni. Ha a piac beállt az aktuális financiális pozíciónk tükrében kezelhető tempóra, úgy tessék szigorítani a termelést, majd az ár csökkentésével visszahódítani az áremelés okán tőlünk elfordult rétegeket is, lévén jobb ha ők is hozzánk jönnek, ugye.

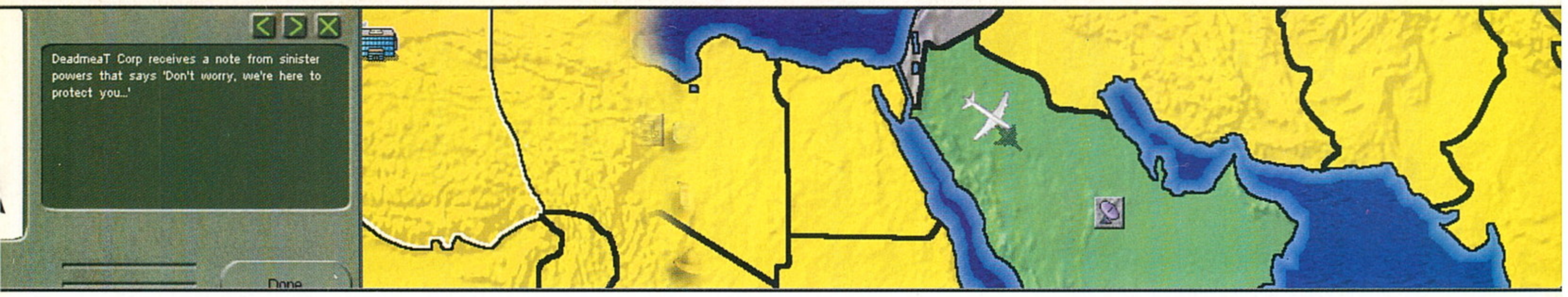
Nézzük a többi épületet: van itt a jobb felső sarokban székelő kutatólaboratórium, mely segedelmével újabb technológiákat fejleszthetünk ki, illetve spékelhetjük azokat termékünk mellé. Ezen kutatások tehát sejthetően termékeink profiljának megfelelően alakulnak: ha pl. autókat gyártunk, kutatóink nyilván erőteljesebb motor, hatékonyabb légzsákok, biztonsági övek, stb. stb. kifejlesz-



▲ Ha a legutóbbi Stábfotó nem csalt, akkok - ez CSAK A VargaB. lehet! (ja. VargaB.)



▲ A konstrukciós képernyő: de lesz*rom



tésén fognak fáradozni, s hogy ezek közül melyiket is tartjuk a legvitálisabbnak, a labor felemelését követő, mikroszkóppal szerelt ikonon keresztül határozhatjuk meg. Ezen kutatások bizony nem kis időt vesznek igénybe, ám se pénzt, se időt ne sajnáljunk rájuk: nagyon szívesen vesznek ám az emberek extragyorsnak, avagy extrabiztonságosnak nyilvánított gépjárműveket.



▲ *A Coca Colára ráverni, az már sikk, ecsém!*

Jön a Company Store, mely minden felemelt szint fejében 15%-al csökkenti alkalmazottaink ellátásköltségeit. Ez mondjuk jókora következetlenség, de sebaj: tessék kihasználni jól!

A Marketing Building nyitja meg előttünk a termékünk döbbenetes perifériáit bemutató reklámkampányok felé vezető utat, sőt: van itt egy Mocskolódó Alosztály is, ahol megkísérelhetjük valamely konkurensünkre húzni a vizes lepedőt. Hát húzzuk is rá, de számoljunk vele: ha méltatlanul vádaskodunk, úgy bejátszhat némi bumeráng-effektus.

A kávézó az itt is csak kávézó, mely alkalmazottaink jó kedélyét, s mint ilyen, magas munkamoráljukat biztosítja.

A Training Center igazán kedvünkre való hely, lévén szintenként 15%-al növeli alkalmazottaink szakértelmét.

...és akkor terjeszkedni kezdett...

A játék alapvető célja egy, a gép által meghatározott százalékos értékben uralni a világpiacot, mely érték nyilván úgy növelhető a leghatékonyabban, ha szépen elkezdünk terjeszkedni, s kezdeti főhadiszállásunk után újabb régiókban is megalapozzuk piaci jelenlétünket. A terjeszkedés önmagában még sima ügy: csak click preferált régió, majd click nagyító. Megkezdődik az adott terület feltérképezése, mely feltérképezés természetesen szintén pénzbe, valamint időbe is kerül. A piackutatás után mindenesetre már lehetőségünk nyílik az új területen is felhúzni képviseletünket, már amennyiben az stratégiailag üdvözlendőnek, avagy szükségszerűnek mutatkozik. Mert nézzük csak: ha egy monumentális képviselet boldogítja a látképet Kazasztánban, akkor nem feltétlenül szükséges újabb képviseletekbe feccölni a lóvét a szomszédos területeken, lévén a Kazasztáni üzem ezeket is kényelmesen ellátja. Bizonyos régióra clickelve egyébként is számszerű kimutatást láthatunk az aktuális terület igényeiről, illetve az ezen területen tevékenykedő vállalatok kínálat/felvásárlás arányáról. Ha konkurens vállalatok is lazítani próbálnak egy fontos területen, úgy majd Mr. Kontraszelekció eldönti, kinek a terméke kedvére valóbb a jónép számára, szóval tessék úgy súlyozni, hogy lehetőleg ők bukjanak bele a megmérettetésbe.

A terjeszkedés tehát — jéééé — kulcsfontosságú, hiszen a felek folytatott üzletpolitikája révén dől el, ki-meddig is juthat a térképen. Külön öröm, hogy a progi rengeteg véletlenszerű, kedvező, avagy kedvezőtlen eseményt ismer s dob be, kezdve az „egy hatalmas árvíz elsodorta a raktáradat, hehe, sorry" — féle nyomvonaltól egészen a politikai korrupcióig, mikor némi „fogd, senki sem látja", avagy terhelő bizonyítékok révén buktathatunk meg valami pöffeszkedő honatyát, aki valamely megfontolásból nem óhajtotta beengedni országába kicsiny (hehe) kis konszernünket. Ezen lehetőségeket elmélkedésünk tárgya bizony meglehetősen szép számmal méri, s aligha vitatható, hogy ez szinte már jó.

Grafika, Zene, Meg Minden

Aki a képekre pillant, s ennek tetejében még az ezen írás keletkezésének dátumával is tisztában van — csak Nektek: 2001. 02. 22. 2:22. Hőhő, nem vicc... - az megállapíthatja: ez bezony bűnronda. Hát igen. Az. Vigasztaló lehet a tudat, hogy ez itten kérem egy üzleti szimuláció, ám ezt az érvelést már annyiszor hallotta szegény júzer, hogy az utolsó alkalommal hajlok meg előtte. Most



▲ *Mondtam Jenőke, hogy sok lesz az a Typing of the Dead...*

is csak azért, mert legalább a zenével feldobták valamelyest a szintet — az egy dolog, hogy öt perc múlva kikapcsolja az ember, mert inkább illenék valami „B" kategóriás thrillerhez, de legalább becsülettel megkomponálták.

Ultragáz, amit a vállalatok default neveivel műveltek: még hogy Mirrorsoft, Cola Cola, IDM. Blöe. Oké, hogy jogdíjak meg minden, de az igazi meglepetés csak akkor éri az emberfiát, mikor a default névre pillant: Gill Bates. Blehehe. Hú, de bevállalós! Bill gyereket nyilván nem véletlenül utálják annyian, de miért kell nekem ezt itt is az orromra kötökedni, emberek?



▲ *Most ezeket a hotdog sütőket adom el, mint mélynyomókat. Megy a bótt, testvér!*

Megvagyok én Billy fiú nélkül, ő meg nélkülem...

A játék lelke ezzel együtt hosszú távú, fordulatos mókát biztosít, noha teljes egészében az alkotók által megálmodott, s nem feltétlenül full életszerű megoldásokon s üzleti viszonyokon alapszik. Még hogy autó, vadászrepülő, PC. Ezeket lehet forgalmazni a játékban. Haha. Szépen is néznék ki...

by GyZ





X-SCOOTER



Akik rollereznek, azok meg is érdemlik...

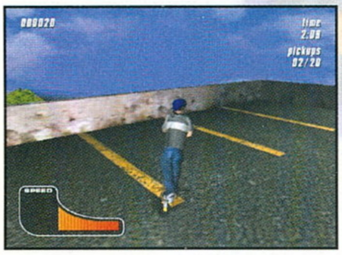
Az egész dolog nyáron kezdődött. Barátaimmal egy szép, napos, forró homokkal borított tengerparton nyaraltunk, és már a második napon feltűnt valami. Mindenki rollerezett. Akármerre mentünk, mindenhol jöttek szemben ezzel a fura járművel a fiatalok és nagyon nem értettük, hogy mitől lett mindenkinek roller-vágya. Aztán jött a második sokkhullám: kezdtek felnőtt kinézetű emberek is rollerezni!

Na, több sem kellett, elkezdtünk mi is nézelődni, hogy mitől éli újra reneszánszát ez a jármű. Két hétig járkáltunk, nézelődtünk, és nyugodtan mondhatom, hogy a Costa Dorada összes rollerboltjában voltunk, valahogy mégsem jöttem rá, hogy mitől lett divat ez a (valljuk be) bugyuta jármű. Persze nem állítom, hogy nem volt egy élmény végignézni a különböző tunningolt rollereket!

Volt egy hely Salou-ban, ahol csavarról-csavarra lehetett összerakni ezeket a „gépeket" és a legviccesebb az volt, hogy úgy beszéltek az emberek odabent, mintha épp egy autót szerelnének össze, vagy egy baromi drága versenybringát. Vették a rollerhez lengéscsillapítót, sárhányót, szervófékét (?!?!), és természetesen különböző kerekeket, hogyha esik az eső, ne taknyoljanak el a srácok az utcán. Az, hogy 14 fajta alvázból lehetett választani 34 színben, már nem is volt meglepő.

Lassan megbolondul mindenki! Ráadásul épp pár napja miközben a BKV 7A-megjelölésű buszán próbáltam közlekedni, kinézek az ablakon, és mit látok? Igen, 6 darab rolleres lányt (!). És ezek után bementem a szerkesztő-ségbe, hogy az Sz.JVC. a kezembe nyomja a tesztelésre szánt programot, az Xscooter-t. A névből, még nem sok mindenre következtetem, ám főszerkesztőm első szava, mindent megvilágított számomra: „Roller.". És akkor még nem is sejtettem, hogy milyen borzasztóan rossz lesz a játék maga. Mert az egy dolog, hogy divat, meg üzlet, de legalább valami tartalmat adhattak volna ennek a szerencsétlen játéknak. Azt hittem, hogy az MTV Skateboarding volt a legsz**abb játék, amit valaha teszteltem ebből a „deszkás, utcai extrém-csávó vagyok és csak Limp Bizkitet hallgatok"-kategóriából, ám azt kell mondanom, hogy sikerült ezt is felülmúlni. Ott legalább menüpontok voltak, bakker!





Itt meg van egy New Game, egy Load Game, egy Highscores és egy Quit. Hej! Ez mán a színvonal. Most őszinte leszek veletek: erről a játékról egyszerűen nem lehet rizsa nélkül egy oldalt írni. Ha leírom az összes rollerfajtát, az összes pályát, az összes feladat típust, akkor sem jön ki 1 oldal. Na, ez magában, már elég kritika a játékkal kapcsolatban, ám mivel a cikk nem állhat meg itt félúton, azért alapjaiban elmondanám, elrettentő példaként, hogy miről is szól az XScooter tartalmi része (már ha nevezhetem így). Szóval, a programban szinte semmi mást nem kell csinálnunk, mint agyament módon hajtani a rollereket és összeszedni az X-eket a pályákon. Ennyi. Ja, igen, persze közben kerülgetnünk kell bóját, autókat, lépcsőket, dobozokat. Kiválaszthatjuk a versenyzőnket és természetesen a deszka... deszka? — miket beszélek már itt, szóval a roller színeit is. Készüljetek fel, hogy mind baromi ronda.! Az egyetlen pozitívum a játékkal kapcsolatban a menüpontok mögött virító falfirka volt. Az baromi szép, látszik, hogy ahhoz (egyedülállóan a programban) szakértőt hívtak.



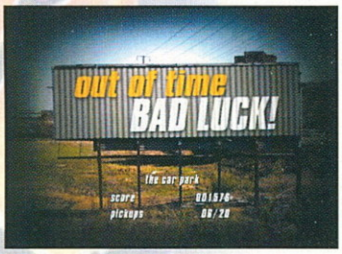
▲ Adrenalin fröccs: egy autó

Visszatérve a játékhoz, az irányítás úgy néz ki, hogy a felfelé mutató nyíllal tudjátok hajtani a „gépet", persze ha nekimentek valaminek, akkor rögtön visszaesik az utazósebesség nullára. Lapátoljatok a lábatokkal és figyeljétek a bal alsó sarokban a sebesség-indikátort.

Hogy ennek mi értelme, azt ne kérdezzétek, de legalább kicsit lefoglaljátok magatokat játék közben. Grafikáról nem érdemes beszélni, mert másodlagos. Amire kell, arra tökéletesen megfelel. Nem állítom, hogy csúnya, de sajnos nem sokat érünk vele, ha... na tessék! Most miközben írom ezt a cikket, megy mellettem az MTV és épp az a kövér, puffadtfejű Jay-Z próbálja meggyőzni az embereket, hogy micsoda művész, és szerintetek mivel játszadozik a stúdió előtt??? Hát nem ezzel a sz** rollerrel. Lehet, hogy csak én golyóztam be?! Talán mégis istenien jó kis sport ez a rollerezés. Végül is, a nagyapám is azzal járt a háború alatt, mert a futásnál gyorsabb volt. Visszatérve a játékhoz, tartalmilag mint már mondtam szinte semmi sincs benne. X-eket kell gyűjtögetnünk és egy meghatározott idő alatt összeszedni mindet. Ha sikerül továbblépünk, ha nem, vége a játéknak. Ilyen egyszerű. Mint egy vonatfütty. Az irányíthatóságról talán még annyit, hogy



▲ Ahogy Indy mondaná: " az X jelöli a pontot."



négy gombos + egy space, ami az ugrásnál segít, már ha lesz kedvetek ugrálni, és persze lejuttok addig a pályáig, ahol ugrálni is kell. Vicces, hogy akárhányszor ugrálni próbáltam a programban, a gép mindig adott valamilyen bónuszt?! Ha semmi mást nem csinálunk, csak pattogunk, idővel mindenkit megdönthetünk!

Próbáljuk összegezni a játékról kialakult véleményemet: borzasztó. Az, hogy ismét megpróbálnak meglovagolni egy divatot, az még érthető lenne, de legalább egy kevés energiát fektette volna bele a program tartalmi részébe. Annyira gyengécske lett az egész, hogy komolyan gondot jelent egyáltalán meghatároznom majd az értékelésnél a pontokat és érveket, mert szinte még annyi tartalma sincs, hogy ezekre fusson belőlük. Borzasztó.

-Adam-

ValuSoft / ValuSoft
PII 433 (P266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!
www.valusoft.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - a menüháttér
✗ - válasszatok... van elég

MASTER 576 KBYTE

45%



Húsvéti ajánlat
TÖRZSVÁSÁRLÓKNAK
Ha nincs kártyád, még nem késő beszerezni!
Megvásárolható üzleteinkben és postán is megrendelhető (1500 Ft).
AGE OF EMPIRES II
-25%
Age of Empires II The Age of Kings
11999,-
8999,-
TÖRZSVÁSÁRLÓI KÁRTYA
576
TÖRZSVÁSÁRLÓI KÁRTYA
576
GRIM FANDANGO
-25%
5999,-
4499,-
OUTLAWS
-25%
5999,-
4499,-
CURSE OF MONKEY ISLAND
THE CURSE OF MONKEY ISLAND
-25%
5999,-
4499,-
METAL GEAR SOLID AKCIÓFIGURÁK
-25%
3999,-
2999,-
SPAWN AKCIÓFIGURÁK
-25%
MINDEN FIGURA
FREDDY KRUEGER AKCIÓFIGURA
-44%
3999,-
2222,-
MATRIX AKCIÓFIGURÁK
-25%
3999,-
2999,-
Minden kártya 2003. január 1.-ig érvényes. A feltüntetett árak 2001. április 30-ig érvényesek. A Comgame 576 Kft. fenntartja a jogot az árváltoztatásra



MESSENGER

Múltidéző utazások...

Dömpingszerűen árasztanak el minket mostanában a kalandjátékok. Többségük ezeknek, ha elárulom, talán nem meglepetés: francia. Az 576 KByte januárban is bőségesen ellátta a műfaj rajongóit nem egy, kaland típusú játék ismertetésével, vagy éppen részletes végigjátszásával. Mint láthatjátok, most is jelentkezünk egy-két ilyen alkotással.

Francia kapcsolat

Külföldön néhány évvel ezelőtt a francia kiadású játékokról előítélettől sem mentes vélemények alakultak ki. Főként az angolok és az amerikaiak hangoztatták / hangoztatják negatív véleményeiket ezekről a gamékról. Az efféle hozzáállás, a „French Touch" elnevezést kapta — beszélünk itt, például a Canal+ Multimédia, az Infrogrames vagy az Ubisoft által kiadott programokról.

A fikázók szerint a franciák nem képesek igazán jó programot írni. Viszonylag jó a képi világ, de a storyline harmatgyenge, és a zenékre sem lehetnek túlzottan büszkék. A békakedvelők viszont azzal vágnak vissza, hogy azért a kilencvenes évek elején ott volt a Flashback (remélem, emlékszünk még rá, tényleg nagyon frankó volt), és az Alone in the Dark első részén is rajta hagyták a kezük nyomát. Sőt, akkor még nem is említettük a Dune első részét! Azt sem szabad elfelejteni, hogy grafikailag, a nagy átlagot tekintve, a franciák által kiadott játékok messze látványosabbak, mint a többiek, és hogy az előnyüket megtartsák, igen sok energiát fektetnek az ilyen irányú fejlesztésekbe. Elismerik van még mit tanulni másoktól az izgalmas-eredeti forgatókönyvek kiötléséről, de büszkén vállalják nemzeti identitásukat a játékpiacon. Szerintük a németek ötlettelenek, alig adnak ki játékokat, de igen profik a hardware gyártásában, csinálják csak továbbra is azt. Az angolok pedig, ha megfeszülnek se lesznek képesek annyi időt és energiát belefektetni egy-egy textúra, vagy animáció kidolgozásába... Ami tény az az, hogy tényleg látszik a legtöbb ilyen programon a beléfektetett munka, no meg azt sem szabad elfelejteni, hogy a gépigényük behízelgően alacsony, ami nálunk még mindig plusz egy piros pont.

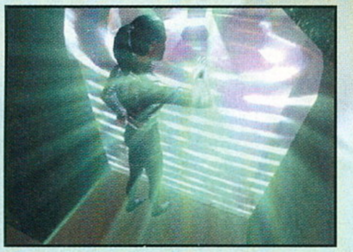
A legújabb „French Touch" kalandjáték az én kezeim közé került. Időutazós mese ez, fekete templomosokkal, démonokkal és egy külalakban (legalábbis feneke formájában) Lara Crofttal versenyző főhősnővel.



▲ Csúszhatna egy kicsit lejjebb az a takaró...

Időben visszafelé

kell utaznia Morgan Sinclair (Ez női név? Még ilyet!) szupertitkos-ügynöknek, természetesen azért, hogy megmentse



oly szeretett világunkat. Egy titokzatos körülmények között elhalálozott régész utolsó üzenetét hallgatva megtudja, hogy a múlt retteget Fekete Templomosai élnek és virulnak, sőt gonoszabbak, mint valaha. Négy elég béna agyagbábút (akarom mondani: nagyhatalmú ereklyét) akarnak megszerezni. Ha ezeket egyesítik, a világra maga az armageddon vár, a teljes pusztulás. Nem értem én ezeket a gonoszokat. Minek akarják elpusztítani a teljes világot, most nem csak a gonosz Templomosokra gondolok, hanem annyi más főgonosz is ezen mesterkedik éjt nappallá téve...



Ha felrobbantják, kiégetik, beledobják a szemetesbe a Földet, mit érnek majd a megszerzett hatalommal? Netán örömtáncot járnak a letarolt bolygón, miközben radioaktív eső áztatja debil fejüket? Kicsit értelmetlennek tűnik ez a nagy felhajtás, mire fel? Neki sem lesz jó ott egyedül, senkit nem tud majd zsarolni, vagy bántani, vagy üldözni! Nincs igazam? — teszem fel ezt a teljes egészében elméleti kérdést...



▲ Jó napot, személyit, forgalmit kérek!

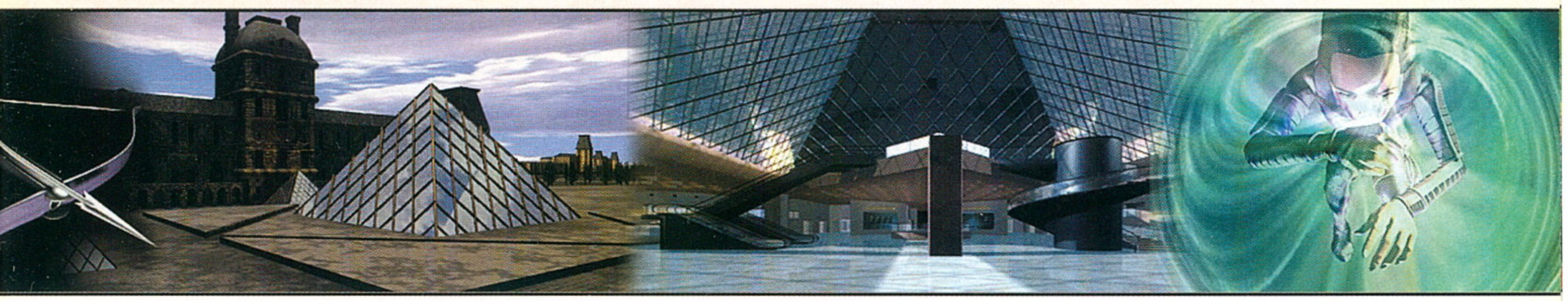
E kis filozófiai kitérő után térjünk vissza a kőkemény realitáshoz. Mármint a játékéhoz. Szóval hősnőnk nyomozni kezd a Louvre épületében és az alagsorban megtalált (parfümtartó) ereklye segítségével, hipphopp megidézi egy rég elhalálozott Templomos lovag szellemét. Az öreg, kicsit áttetsző szellem lévén, nagyjából úgy néz ki, mintha az Indijános és az utolsó keresztes lovag című filmből lépett volna elő. Némi agytágítás után átpenderít bennünket a múltba.

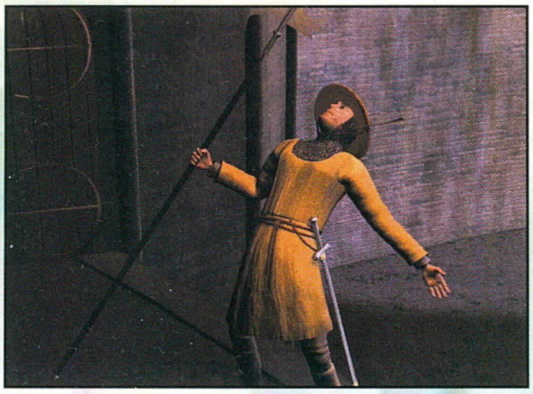
Egészen pontosan a középkorba, Ötödik Csárli uralkodásának idejébe. Mivel a játék elején rögtön megkapjuk a négy közül az egyik varázstárgyat, dolgunk hihetetlenül könnyű lesz: már csak hármat kell felkutatni. Pazuzu, az embertelenül büdös pukik istenének szobrát az említett középkorban, a másik kettőt a reneszánsz korban, majd 1789-ben, a forradalom idejében kell begyűjteni. Az idő változik, de a helyszín marad, az egyre nagyobb és díszesebb épületet kell bejárni. Kincskereső szokáshoz méltóan természetesen a pincétől a padlásig. Ha sikerrel járunk, a Fekete Templomosok pofára esnek, mert nem lesznek meg a tárgyaik, itt a jelenben, de akár mi is felrobbanthatjuk a világot (ó, kietlen Föld!).

Barokkosan túlcizelláltnak nem mondható a játék kezelőfelülete (nem úgy, mint egyes helyszínek). A két CD-én terpeszkedő alkotás, installálás után csekély húsz MByte-nyi helyet foglal. A nyitó animáció megtekintése után a kezdő képernyő tárul szemünk elé. Itt a következő opciók fogadnak: New Game, Save, Load és Quit. Igen, bármilyen meglepő is, nincs semmiféle Preferences vagy Options menü, a tesztelés során még csak a hangerő állítására szolgáló legszerényebb potmétert



▲ A vár, amelynek neve aaaaaaaaa...



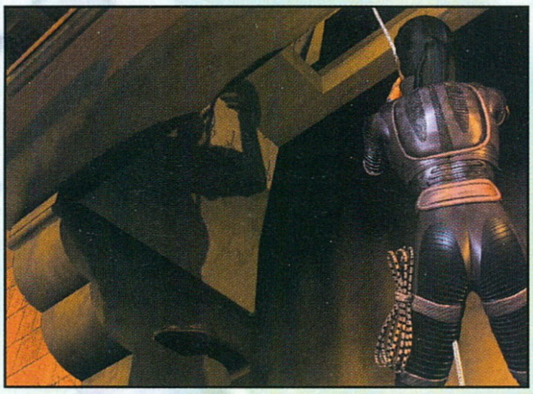


▲ *Kezemben alabárd, fülemben nyílvessző*

sem találtam. Talán az alkotók olyan tökéletesnek érezték a munkájukat, hogy a legalapvetőbb beállítási lehetőségeket is feleslegesnek érezték, teszem fel a teljes mértékben elméleti kérdést?!

Azon már meg se lepődjünk, hogy a felbontás 640*480, ami nem mindig lenne probléma, de az elénk táruló képek kidolgozottsága sok helyen kívánnivalót hagynak maguk után. Szinte már természetes, hogy itt is panorámaképekben bolyongunk, ami a Phonix VR technológia produktuma, sajnos kétség nem férhet hozzá, hogy például a Drakula sokkal szebb. Az viszont jó pont, hogy a használható tárgyak nem lógnak ki bénán a látványból, hanem szervesen beleépülnek, természetesen ez azt is jelenti, hogy nehezebb felfedezni őket.

Az animációkat megint csak a Drakulához hasonlítanám. Sok közöttük a szuperközeli, vagy a nagytotál. Színesek és hangulatosak, de a mozgás nem mérhető a fenti példához, az emberek arcvonásai elnagyoltak, a mozgásuk pedig egy marionett bábúhoz hasonlatos. Hősnőnk szájába nemegyszer bepillantást nyerhetünk, amit nem lett volna szabad megengednie a rendezőnek, így feltárul előttünk ritkás és lekerekített fogsora, ami olyannyira emlékeztet a növényevő állatokéra... Ellenben nyaktól lefelé igencsak szemrevaló a teremtés, dicséretet kapnak az animátorok: a talpig elasztikba



▲ *Mintha kicsit bevágna az a bőrnaci...*

öltözött leányzó tornamutatványai kielégítik (netán felcsigázzák) az őt irányító himnemű játékosokat.

A játszhatóság

igen nehéz. Különösen azok után, ami megesett velem. Kapkodva tölteném be a Messengert, mint drogfüggő vágytam a játékra, a Start menü — Program Files útvonal közelítettem meg a célpontot, de figyelmetlenségemnek köszönhetően az Uninstall opción landolt egérkurzorom. Jó erősen lenyomtam a gombot, a játék pedig úgy párolgott el a merevlemezről, mintha vákuum szippantotta volna ki. Kezdhettem elölről, szerencsére még az elején tartottam, de igazán nagy felelőtlenség ilyet művelni. Nem nekem, a programozóknak! A szemfülesebbeknek már feltűnhetett, min kaptam fel a vizet, akiknek még nem, elmagyarázom. Hiányoltam egy (merőben elméleti) kérdést: Do you want to uninstall this game? Ha ez nem lett volna elég, a mentett állások is repültek a semmibe, természetesen automatikusan. Most már érthető a felháborodás, ugye?



▲ *Szerintem viszont Kamaaaaaarg*

Visszatérve a játszhatóságra: nem ajánlatos kezdő kalandoroknak. Egyrészt nehéz megtalálni a cuccokat (változik az egérkurzor, ha valamit lehet az adott helyen mahinálni), a fejtörők nehezek, még az írott szövegek is haladó angoltudást igényelnek (volt egy-két tárgyam, amiről csak nagyjából tudtam, hogy micsoda, a pontos jelentésük az angol-magyar nagyszótárból is hiányzott), a beszéd is nehezen érthető. Ez adódik a kódolás rossz minőségéből meg a tipikusan ilyenkor felvisító zenéből, de a fránya figurák még nemegyszer beszédhibával (motyogás, hadarás) is rendelkeznek.

Hihetetlen butaság volt limitálni a felvehető tárgyak számát. Csak nagyon keveset tarthatunk magunknál, a többit ládákba kell pakolnunk. Szerencsére a „Láda" sok helyen megtalálható, kb. úgy követ bennünket, mint a Resident Evil cucctartója.

Mindenképpen ki kell használni a térkép adta lehetőséget, csak elég rákattintani a már bejárt helyszínre, és nyomban ott termünk. Felesleges említeni mennyi időt meg lehet így spórolni!



Örömhírként még közlöm, ha valamit megoldunk, lehetséges, hogy a már bejárt helyszínek változnak. Megeshet: a már átvizsgált termekben valami megváltozott, pl. új tárgyak jelennek meg, vagy kinyitható lesz egy szekrény. Ha valahol elakadnátok, ne essetek kétségbe, a hiba bennetek van! Kezdjétek újra átvizsgálni az összes termet a panorámakép adta lehetőségeket kihasználva, minden irányban, még a lábatok környékén és a plafonon is. Kellemes időtöltés. Egyet még segítek nagy kegyelmemben: ahol valamilyen végrehajtandó akció vár, egy gongütést lehet hallani, ahol rejtvény rejtőzik, ott csilingelés. Persze a szimpla tárgyakat, amik az előbbiek megoldásához kellenek, magunknak kell fellelni, a kutatás néha mérnöki precizitást igényel...

Összességében

Ha nem fenyegetne az állandó elakadás veszélye, akkor megvallom, egy hangulatos és igazán izgalmas játékot kapnánk. Sok apró animáció követi az akciókat, amik megint csak emelik a színvonalat, kellőképpen pergő a játékmenet, már ha tudjuk, hogy mit kell csinálni. Szóval a haladóknak melegen ajánlott, a kezdők viszont inkább csak üljenek és kuksizzanak a profik mellett.

Befejezem mára mesémet, nektek is lassan elfárad a szemetek a sok olvasástól, inkább megyek vissza játszani, mert már nagyon a vége felé járok...

Balage

Dreamcatcher / Renuinon des Musees Nationux
P200 (P166), 32 MB RAM (16 MB RAM), D3D
www.dreamcatchergames.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - hangulatos és izgalmas játékmenet

✗ - nehezen játszható
- fokozott elakadás veszély

MASTER KBYTE

85%



WWII Normandy

Ez már a játék vagy a demo ilyen hosszú?

A második világháború időről-időre visszatérő témája az „emberszimulátoroknak". Említhetném a stílusteremtő Wolfensteint; a bugoktól hemzsegő, de az intelligenciát is próbára tevő Hidden & Dangerous-t vagy a hamar elfeledett Mortyrt is. Ezeket a kísérleteket én alapvető szkepticizmussal fogadtam, az FPS-ekre jellemző Rambovirtus ugyanis szerintem körülbelül annyira illik ehhez a háborúhoz, mint Soltész Rezsőhöz a death metal. Talán ennek a hozzáállásnak is köszönhető, hogy a H&D-t — ami nagy kedvencem volt — leszámítva nem is kötöttek le ezek a játékok. A következő két oldalon kiderül, vajon a Valusoft programjának sikerült-e.



A WWII: Normandy — mint azt a címe is sugallja — az 1944-es normandiai partraszállás történetét dolgozza fel. A küldetések során közkatonák (akik nevüket a Bolygó neve: halál kommandósairól kapták) egyenruhájába bújva kell segítenünk a szövetséges csapatok előrenyomulását. A ránk váró feladatok a valóságban egyenlőek lettek volna az öngyilkossággal, bár nem hiszem, hogy lett volna olyan parancsnok, aki EGY katonára bízta volna például egy teljes tankhadosztály feltartóztatását. Nos, itt van...

A játék még kategóriáján belül is egyszerűnek számít, a küldetések túlnyomó részében elegendő, ha épségben eljutunk a térkép végéig. Néha azonban kapunk feladatokat is. Előfordul például, hogy fel kell robbantanunk egy vonatot, vagy francia ellenállókat kell kiszabadítanunk a fogságból. Elárulhatom, ezeknek a problémáknak a megoldása sem lesz kérdés a Mensa IQ-tesztjében. A pályák lineárisak és a feladatok teljesítése már-már primitíven egyszerű.

Mivel a grafikát elnézve a játék fejlesztése még i.e. (az internet előtt) kezdődött, nem csoda, hogy a többjátékos üzemmód úgy, ahogy van, hiányzik a programból. Ha nem a TCP/IP szabvány újdonsága, akkor minden bizonnyal a kompakt lemezek szegényes kapacitása szabott határt a fejlesztők elképzeléseinek. Józanésszel mi sem gondolhatjuk komolyan, hogy a szabadon maradt 350 MB-nyi helyre akár csak egy rügyvedt multiplayer-térkép is felfért volna.



▲ *Csak beugrottam!*

A játék betöltése után így nem marad más választásunk, mint eldönteni, hogy új küldetésbe fogunk-e, vagy egy régebben elmentett állást töltünk vissza. A program három nehézségi szinten játszható. A különbség nem az ellenfelek számában vagy intelligenciájában, hanem a résztvevő felek sérülékenységében, valamint a rendelkezésünkre álló muníció mennyiségében keresendő. Gyengébbek kedvéért: a fritzek golyói egyre nagyobb sebzést okoznak, míg nekünk több és több lövést kell beléjük eresztenünk, viszont ritkábban tudjuk teljesen feltölteni lőszertartalékainkat.

A játékok elindítása után feltűnő bevezető videók jelenléte és minősége számomra különösen fontos, ugyanis sokat segít a programra való ráhangolódásban. A Normandy fejlesztői nem szerették volna erre pazarolni az időnket, így a grafikus motort népszerűsítő reklámképernyő után rögtön a menübe jutunk. A Colin McRae Rally 2 óta tudjuk, hogy a minimalista design nem egyenlő az igénytelenséggel, de a szemünk elé táruló kezelőfelület puritánsága azért már túlzás: mindenesetre amennyire csúnya, annyira jól használható.

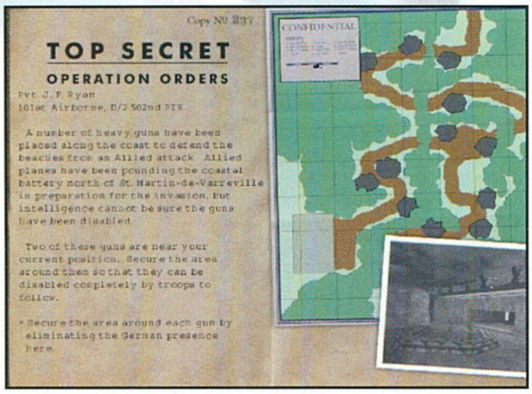


▲ *Kabrio tigris*

A küldetések során balra az életerőt, jobbra az aktuális fegyver állapotát, középen pedig hátizsákunk tartalmát láthatjuk. Érdekes — és az FPS-ektől eltérő — módon a túlvilágra küldött ellenfelektől nem tudunk muníciót zsákmányolni. Erre csak az egyébként meglehetősen gyakran fellelhető hátizsákok megszerzésekor nyílik módunk. Ezekben a csomagokban a változó mennyiségű lőszer mellett kötszer is található, érdemes tehát jól körülnézni. Szerintem elég kretén megoldás, hogy adott esetben késsel és hónaljszaggal kell megtámadunk egy géppuskafészket, miközben mögöttünk vérbe fagyva hever már a fél német hadsereg géppisztolyostól, mindenestől. Tegyük túl magunk ezen, a fejlesztők célja minden bizonnyal nem a National Geographic 'Az év legjobb dokumentumjátéka' díjának az elnyerése volt.

A játék látványvilágáért a Lithtech 3D grafikus motorja a felelős. Nem tartozom a poligonszámláló mip-map mesterek közé, így a látottak megítélésekor csak a szememre és tapasztalataimra hagyatkozhatom. Nem tudok semmi kirívóan rosszat mondani a Normandy grafikájáról, de a Project I.G.I. után betöltve azért mosolyogtató volt a különbség. Átláthatatlan víz, papírvékony bokrok, gyenge tűz- és robbanáseffektek, valamint silány fegyverek jellemzik a játékot. A Valusoftnál nemcsak az Internetről, de a 32 bites színmélységről sem hallottak, így ezt teljesen ki is felejtették a játékból. Talán ennek is köszönhető, hogy a gépigény elviselhető. Én, mint mindig, most is 1024x768-ban igyekeztem ját-

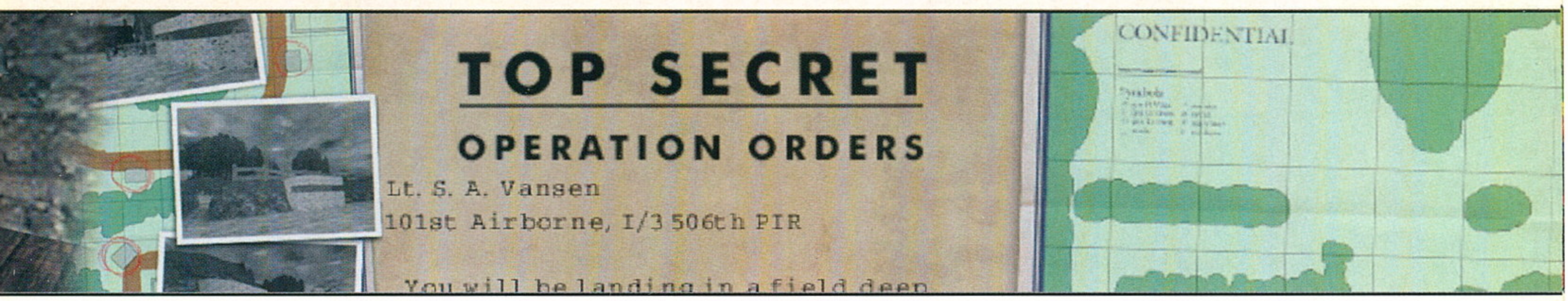


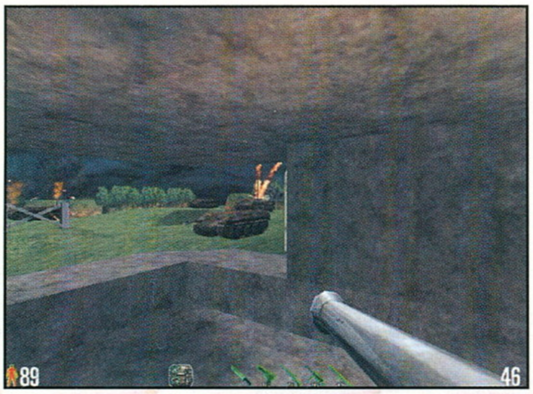


▲ *Ryan közlegény küldetése*



▲ *Amikor én találom el a tankot...*





▲ *Aggódnak az állatvédők, egy pár tigrissel kevesebb*



▲ *A foglyok franciásan távoznak*

szani és ezen a felbontáson a játék teljesen zökkenőmentesen futott. A grafika összességében erős háromnégy évvel van lemaradva az aktuális trendektől.

A hangokra nem szeretnék túl sok karaktert pazarolni. A küldetések alatt szóló pattogós zene valószínűleg nem John Williams munkája, viszont nem is lépi át az idegesítővé válás határát és már ez is valami. A fegyverek hangjától nem estem hasra, az pedig, hogy a küldetések során összesen szemünk elé kerülő körülbelül 300 katona ugyanazt a három német mondatot ismételgeti, szánalmas.

A kezelhetőségre semmi panaszunk nem lehet. Emberünk fut, fordul, ugrik, ahogy kell. Ennél komolyabb feladat az egész játékban mindössze egyszer vár rá, amikor is egy létrán (!) kell felmásznia (!). Ez a komplex mozgásfolyamat már megoldhatatlan feladat elé állította a Valusoftos fiúkat. Sikerült is nagyon csúnyán beragadnom a létra és a fal közé.

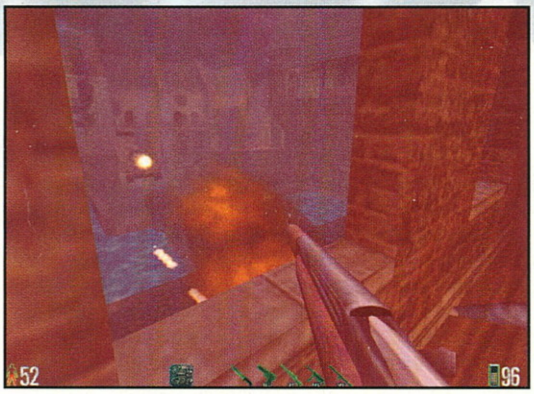
A mesterséges intelligencia minden játék sarkalatos pontja. A Normandy ezen a területen nem nyújt kiemelkedőt, de nem is szerepel le. Ellenfeleink igyekeznek fedezéket keresni, a földre vetik magukat, és nem nézik tétlenül azt sem, ha társuk lövéseink hatására összerogy mellettük. Csúnya bogárral (gy. k.: buggal) mindössze egyszer találkoztam, amikor két, a lövések hangjára megjelenő katona a rejtekhelyemül szolgáló istállót a falon keresztül szerette volna megközelíteni.



▲ *Az ominózus lajtorja...*



Most pedig következzenek azok a hiányosságok, amelyek végleg és teljesen tönkreteszik a játékot. A küldetések borzasztóan rövidek. Az első pályán a legnehezebb szinten például cirka három perc alatt lehet végigdöngetni. Ahogy egyre beljebb nyomulunk Franciaország szívébe, a küldetések hossza azért egy cseppet nő, de senki ne számítson akkora térképekre, mint például a No One Lives Foreverben. Újrakezdés esetén mindent ugyanott találunk, így a Normandy, akárcsak a Project I.G.I., igen könnyen megtanulható.



▲ *...és amikor a tank engem...*

Az sem szolgál a játék előnyére, hogy ezekből a rettenetesen rövid küldetésekből is mindössze tíz fért rá a CD-re. Amikor az utolsó pálya utáni kis filmbejátszás kezdetét vette, még örültem. Azt hittem, ez a kis mozi zárja le a játék első részét. Tévedtem, ez már a Normandy végét jelentő stáblista volt. Ugyan a legkönnyebb szinten, de a játékot írd és mondd egy és háromnegyed óra alatt sikerült kivégeznem, pedig a küldetések alatti mentés lehetőségével nem is éltem és csak puskát (illetve a tankok ellen páncélöklöt) használtam. A játékidő nehezebb fokozatokon is csak pár órával hosszabbodik meg. Ez nagyon kevés.



A Valusoft valósághű sérüléseket ígér. Ezt a kijelentést a legnagyobb jóindulattal is csak füllentésnek tudom titulálni. Teljesen mindegy, hol célozzuk meg ellenfelünket. A tisztre a puskával akkor is négyszer kell rálőni, ha a bokájára célzunk, és akkor is, ha a tarkójára.

Komolyan, mint '93-ban.

Talán a fentiekből is kiderül, hogy a jelenlegi király, a No One Lives Forever trónja nem ingott meg a WWII: Normandy piacra dobásakor. Az igazat megvallva minden hiányzik belőle, ami egy játékot naggyá tesz: szinte semmi hangulata nincs, és nem ülteti le az embert újra és újra a képernyő elé. A Valusoft honlapján talált információ szerint a játék ára az USA-ban 20 dollár, vagyis nagyjából 6,000 forint körül fog mozogni. Nem tudom ebből mennyi lesz, mire ideér, de az őszintét megmondva én ennél kevesebbet is sajnálnék rá. Nagyságrendekkel jobb leértékelt játékokat lehet már kapni, válasszuk inkább azokat vagy várjuk meg a Commandos, illetve a H&D második részét.

Bazska

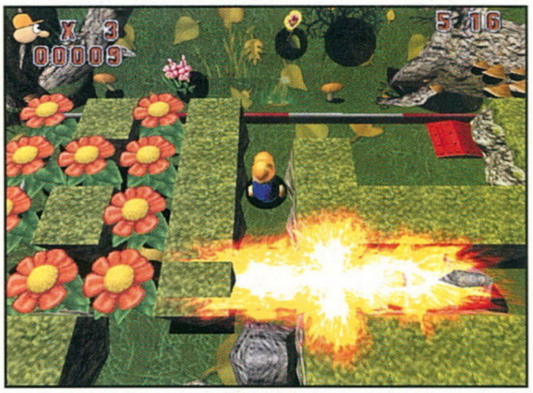




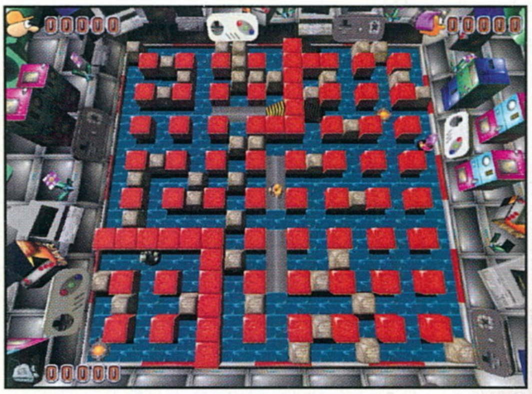
EXPLOMAN

Vigyázz, robban! (De nem a köztudatba...)

Kezdetben vala UBI Soft, mely megalkotá a Dynablastert. Akiknek nem volt gyerekszobájuk, most néznek: „He?!" Persze értük is vagyunk, nekik is vagyunk, így felelevenítjük az említett klasszikussal kapcsolatos legfőbb tudnivalókat. Szóval volt az a kis degenerált, tojásfejű emberke, ki az általa cipelt, töménytelen mennyiségű (gy. k. végtelen számú) bombáról, illetve menetelési kényszeréről volt nevezetes. Hogy utóbbi hobbijának a lehető legnagyobb hatásfokon hódolhasson, persze számolnia kellett a Gonoszokkal, akik az egyes pályákon egyre magasabb létszámban, s egyre agresszívebb kivitelben képviselték magukat. Namost a mi derék Dynablasterünk harcmodora a következőképpen alakult, s alakul máig is: lerakja a bombát, elszalad a bombától, megvárja, míg felrobban a bomba, s optimális esetben örvendezik — a detonáció időtartama alatt valami kis szemétláda is a robbanás hatósugarában volt, mely lény informatikai karrierje így nyilván rövid úton be is fejeződött. Ha pedig Mr. Tojásfej benézte volna a szituációt, akkor sem kellett elkeseredni — hiszen bomba aztán volt, van, s lesz nála mindig. Alapkiosztás szerint akkor nyílott lehetőségünk kisasszézni egy pályáról, ha az összes Gonoszt cafatokra szaggattuk. Ilyenkor ugyanis felnyílt a többnyire sunyi módon elrejtett kijárat. Volt rengeteg Világ, extradebil zene, s temérdek pálya... Mr. Tojásfej csakhamar ráébredt, hogy más platformokon is jövője lehet ténykedésének. Az originális Amiga verziót ennek megfelelően interpretálták minden létező géptípusra: beleértve a Jó Öreget, (Ufonauta Olvasóink kedvéért: C64) majd a PC — ket, s végül az azon idő tájt virágkorát élő Super Nintendot, sőt meg nem erősített híresztelések szerint, a rivális konzolok is kaptak egy-egy konverziót. Konzolos pályafutása során hősünk átlényegült Bomermanné, aztán volt ő Super, meg Atomic Bombarman, (ha az egy másik játék, akkor atomsorry...) míg végül mindenki az arcába kaphatta a Dynablaster életérzést. Akárhogy is, az alapmű ma már minden oldies válogatás egyik legalapvetőbb komponense, s megfigyeléseim azt mutatják, hogy még ma is bombatojogatáson kaphatja magát az egyszeri júzer, ha még öt perc van vissza a fővő kávéból, s éppen nincs semmi biznisze a kompjúterével. Aztán jön valami német fejlesztőcsapat, akik kis híján egy évtized távlatából kísérletet tesznek Mr. Tojásfej trónfosztására. Hahaha. Erős lesz az nektek, Klaus!



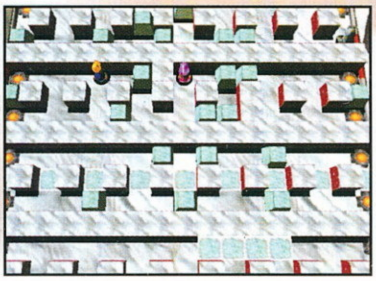
▲ *Sok volt az chili, mi, Kartárs...?*



▲ *Egy Pacmanas pálya. Szerintem perelni fog...*

Ez nem is így volt, nem is így volt!

Ha valaki azt képzeli, hogy most befolyásolni akarom a közízlést, az kérem átlát a szitán. Az igényes interpretációkat, felújításokat érdemes lehet a lehető legnagyobb fokú nyitottsággal fogadni, ám az Exploman inkább idézi a német illetőségű, kislemezzekkel spékelt „havilapokban" fel-feltűnő „sérver" rémlátomások megkapó báját, mely körülményt aligha feledtetheti, hogy a megalkotott — elvárható módon 3D-s — grafikus motornak köszönhetően a látvány első körben — de csak első körben — tetszetősnek mutatkozik. Aztán az ember figyelmes lesz a sápadásra késztető élekre, melyek a hasábokból építkező pályákat határolják a tér minden irányában, s elszontyolodá. Majd tovább pillant, s levágja: a modellek sem hozzák azt a nívót, mely napjainkban üdvözlendő lehetne — léteznek ugyan, csak minek: van itt kérem pöfeteggomba, meg teknősbéka, aztán később jön az Agresszív Pöfeteggomba, mely már durrogtat is ezerrel, s aztán itt vannak a főhősök is. Készítettek jópár darabot belőlük, hogy a család minden tagja rálelhessen kedvenckéjére, szóval lehet szortírozni a főhős-modellek közül. A grafika kétséges színvonala a rendelkezésre álló miliők röhejes számában mutatkozik leginkább. Hogyaszongya négy féle. Mindez még nem is lenne elegendő érv a progi nyüstölésétől való kérlelhetetlen elzárkózásunkhoz, ám senki se örüljön: a játékélmény erősen béka s*gge alatt szituáció: a fiúk érzésem szerint a Dynablaster legfőbb erényét csapták agyon, lévén olyan szinten próbálnak brillírozni pályaépítkezés címén, mely szint nem igazán tesz jót a játszhatóságnak. Gyakorlatilag minden pillanatban az utunkat eltorlaszoló sziklákkal szembesülünk, melyek ugye az ihlető műben is kérlelhetetlen stabilitással hirdették roppant tömegüket, ám ott furmányos módon mégsem támadtak klausztrofóbikus képzetek az emberben, hacsak nem ez volt az alkotók konkrét célja. Itt kérem úgy zajlik a történet, hogy az első öt percben csak azzal foglalkozunk, hogy kiszabaduljunk. Bomba ide, totty, spuri, bomba oda, totty, spuri, bomba amoda, totty, spu....a francba, megint beleszaladtam. A helyzet továbbá az, hogy a Dynablaster filingnek egyáltalán nem válik hasznára, ha nem látja be a pléjer az egész terepet. A hagyományoknak megfelelően akkor vagyunk jók, ha mindenkit felrobbantottunk, akkor nyílik ugye a kijárat. Hát csuda jó hecc ám vakon lerobbantgatni egy bázikus méretű pálya minden torlaszát, csak mert a még mindig bezárt ajtó egyértelműsíti a Gonoszok még aktuális jelenlétét. Pedig egy nyamvadt, felülnézeti térképpel



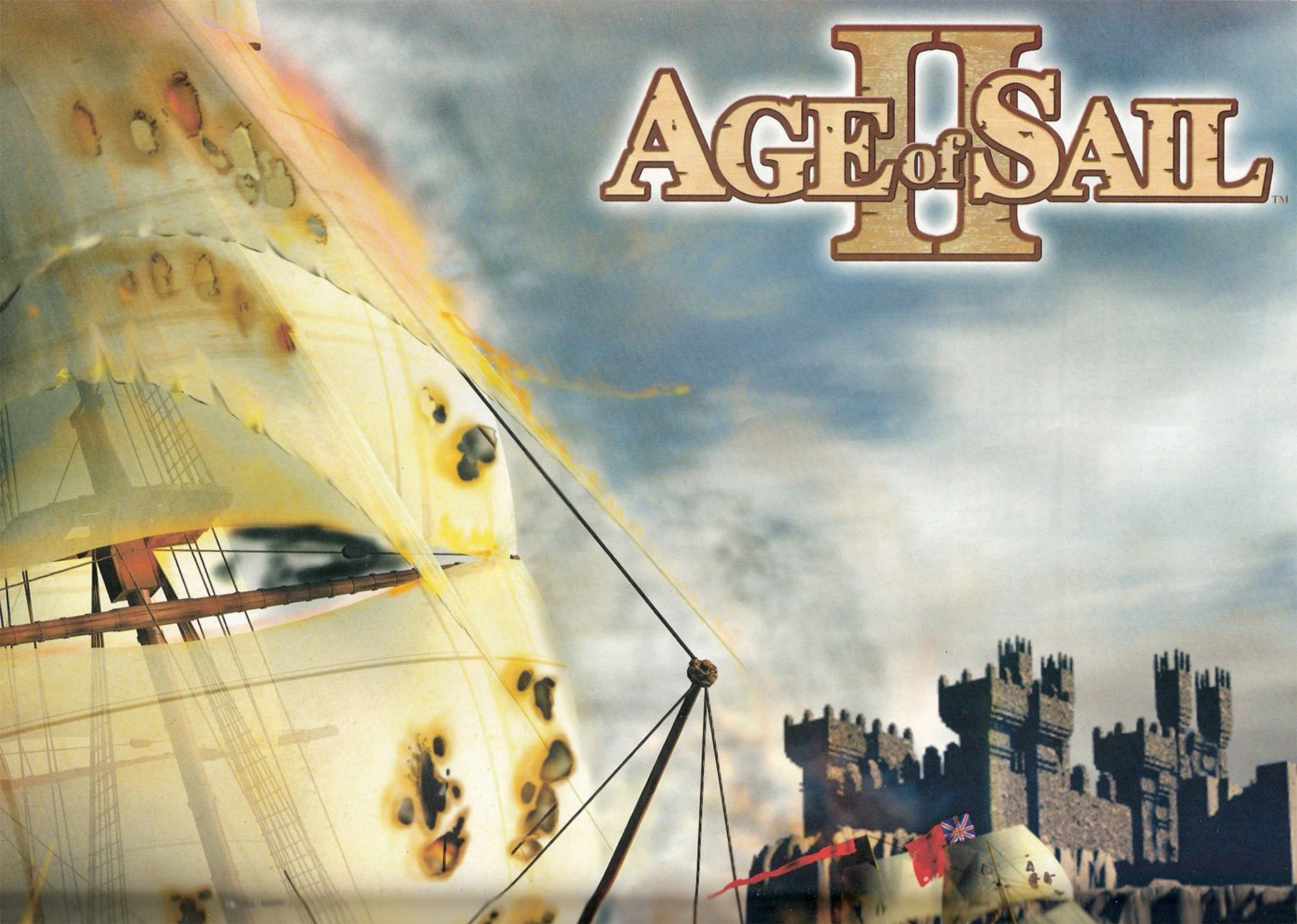




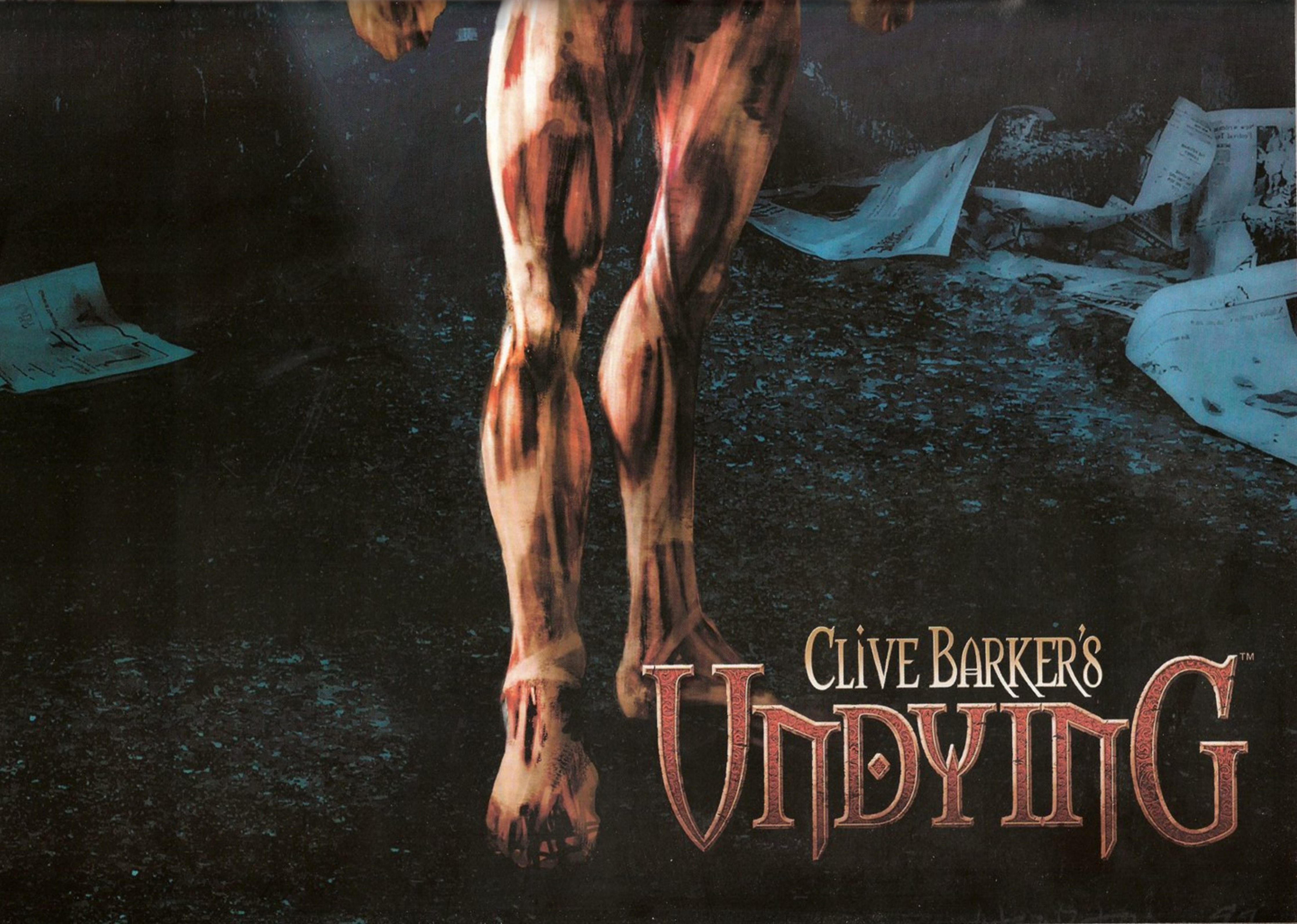




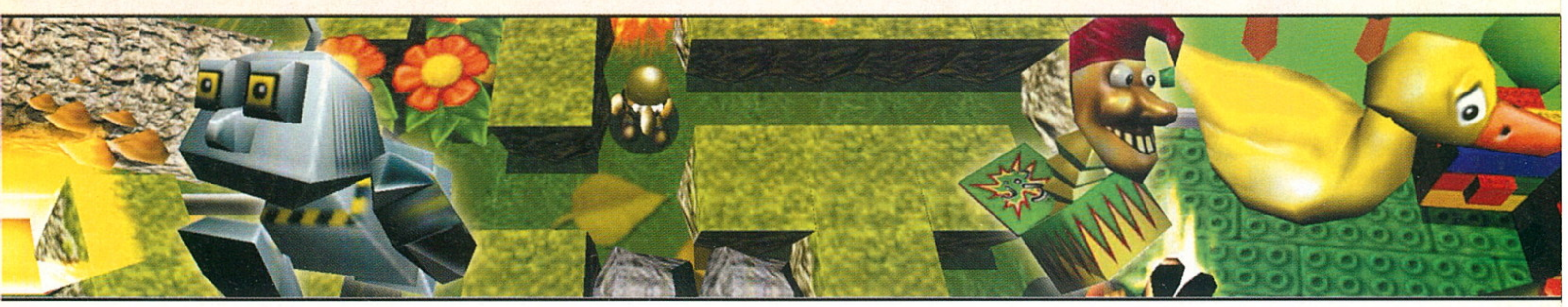

576
KByte


AGE of SAIL II™


576
KByte



Clive Barker's
Undying™



kiküszöbölhették volna a problémát, de neeeem. Azt hitték, jó lesz ez így. Jó lesz, jó lesz. Kérdés mire, hehe. Későbbi pályákon akadnak nyilván extracrispynek szánt újítások pályaépítkezés tekintetében. Emelkedők, meg teleportok, stb. stb. Aki azonban látta a legújabb Pacmant, az azt is láthatta, mi mindent bír el ez a műfaj. Bár jelzem, a két progi összehasonlítása kb. afféle párhuzamot mutat, mint mikor egy nívós nőanyagot állítunk egy lepukkant transzvesztita mellé. Hát lehet válogatni...

Zene?! Csinálj...

Zenével nem fárasztották magukat Manfrédék, ám ettől függetlenül igen figyelmesen kódoltak nekünk egy Exploman CD lejátszót, hogy mindenki olyan zenét hallgathasson, melyet a legmegfelelőbbnek tart a robbantgatáshoz szolgáló aláfestés gyanánt. Ez már valami, mi? Óh, a hangok szinte már örömkönnyeket csaltak orcámra: mindenféle túlzások nélkül elmondható, hogy ami itt effektek szintjén folyik, az — hát mondjuk azt, szomorú. Az egy dolog, hogy egyetlen hangot sem szűrtek meg, így a felvételhez használt 900 forintos mikrofon diszkrét alapzaja legalább akkora intenzitással örvendezteti köreinket, mint maguk az effektek, melyek meglehetős következetlenséggel tolmácsolják felénk a „tukk!", „ájjáj!", „beőőő!" eszmeiség bűverejét.



▲ Ez a pálya nem szép, de csúnya



▲ Ez pedig egy rejtett pálya. Elhiszitek?

Végszükség esetén: Multiplayer

Ha valami miatt, akkor a többjátékos mód miatt lehet érdemes időnként elő-elő kapni. Mármint a progit. Noha már a Dynablaster is rendelkezett multiplayer lehetőséggel, ezen a fronton legalább megerőltették magukat az alkotók, s próbálták új ízeket csempészni a fílingbe. Nyomhatjuk a többjátékos módot mind helyi, mind a világhálón, s természetesen egy gépen is: adott ugyebár a klasszikus deathmatch, majd ennek csapatjáték formája is. Aztán jön a Kill the King, mely egy valóban zseniális ötleten alapszik: adott a térképen egy korona. A résztvevők célja ezen korona megszerzése, majd fejre történő applikálása. Aki a fején tudhatja ezen ékességet, az örülhet: minden eltelt másodperc örömére növekednek a pontjai, ám képtelenné válik bombát tojni. A többiek sejthető módon azonnali levadászására indulnak, hogy a koronát a saját fejükbe húzzák, ily módon gyarapítva saját pontjaik számát. Az győz, aki — jéééé — az időkeret végéig a legtöbb időt töltötte koronával a fején. Az említett felülnézeti térkép hiánya már csak azért is frusztráló az egy játékos módban, mivel a multiplayer az átláthatóság végett a klasszikusra emlékeztető, full belátható megjelenítést használja. Szóval úgy tűnik, meg tudták csinálni — hogy miért nem alkalmazták a felülnézeti térkép bekérésének lehetőségét single player módban, ennek ismeretében szinte már érthetetlen. Ezt a Kinges szituációt is kenhetjük csapatjáték formában, s akad itt még egy mód, a Hero of the Day: ezt legalább három játékos játszhatja, kipróbálását pedig a Kedves Olvasóra bízzuk.



▲ —Bocsi, van tüzed?
—Nesze, b*szdmeg!

Csak ha muszáj...

Elég szomorú, hogy pont ennek a brigádnak jutott eszébe a kor követelményszintjére emelni Mr. Tojásfej mítoszát. A kép egy szinten csalóka lehet, hiszen mint említettem, a grafikus megvalósítás tetszetősnek tűnik, a motor pedig vígan pörög még igen szigorú beállítások mellett is. A hangsúly azonban sajna továbbra is a „tűnik" szócskán marad, hiszen az ezen műfajiság tekintetében értelmezett konkurencia — gondoljunk csak a már említett Pacmanre, vagy Kaora — porig gyalázza ezeket a szegény robbantókat, akiknek bizony meglehetősen kevés sanszuk lesz évek távlatából kitörni a CD gyűjtemények leges legmélyéről. De ha engem kérdeztek: jók is ők ott.

by GyZ

CDV / Soft Enterprises
PII 300 (P200), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D
cdv.explomaen.de

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - Dynablaster klón
✗ - ...de rossz

MASTER STICKBYTE

61%

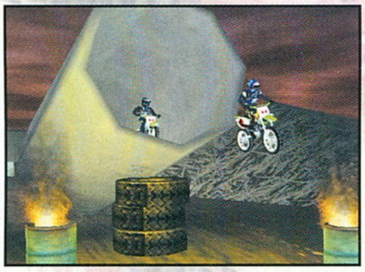


Kawasaki Fantasy MOTOCROSS



Kié ez a motorbicikli?!

Vannak ezek a motorbiciklik: (nem chopper, hanem motorbicikli!) optimális esetben kétkerekű, száguldásra valamint jasszításra alkalmas szakberendezések, ugyebár. Noha eddigi legjelentősebb, velük kapcsolatos testközeli tapasztalásomról leginkább Kasi nevű cimborám kismotorja s gárdonyi nyaralójuk kerítése mesélhetne, — nem is beszélve csorbult férfiúi büszkeségemről, lévén a szomszéd nőanyagok is végignézték, ahogy szakszerű módon leszerelem magam a kérdéses objektumokról — ez még nem akadályozott meg abban, hogy komoly spirituális felkészülést követően a „Shebhesshég Dhémonhává" lényegüljek át, aki elvárható módon tökéletesen vágja a motorozás esszenciáját. Hát a Shebhesshég Dhémonha jelenti: ő nem tudja, mi van a fejlesztőkkel így a téli szezonban, de őt nem erre szerződtették.



Ez one

Talán senkit sem lepnek meg különösebben a főmenü komponensei — legalábbis első körben. A dolog onnantól válik aggasztóvá, mikor tüzetesebben is átvizsgáljuk a kínálatot: lehet kérem szimpla futamokat futni, meg szimpla futamokat futni. Inspiráció?



Az is akad: a mintegy hét darabból álló pályakínálatból a kezdetekkor csupán az első szakasz hozzáférhető, így feladatunk értelemszerűen minden pályán elsőként célba érni, ily módon szerezve jogosítványt a következő pályán történő vad száguldozásra. Manapság azért már kötelező jellegű egy bajnokság, de legalábbis Time Trial üzemmód beiktatása, ám senki se keseredjen el: a motorpark még ínycsiklandozóbb képet mutat, kemény ein (!) stühhe választható gép áll a júzer rendelkezésére, de legalább ízlés szerint lehet felmatricázni azt. Háhhá! Mintegy brahiból készítettek egy Bike Setup linket is, melynek mutatóit kedvünk szerint huzigálhatjuk a nekünk legkedvesebb irányba, majd elmélkedhetünk, vajh' miért nem érzünk érdemi különbséget a „bifor-eftör" összefüggés oltárán. Eláru-lom: azért, mert nincs. A diszkrét minimalizmus szinte már kikristályosodni látszik a pilóta megválasztásánál: itt próbálták viccesre venni a figurát, ennek megfelelően pár full azonos struktúrájú, s lényegében hótt egyforma modell közül szelektálhatunk, akik leginkább dresszük színeiben, neveikben, s az általuk felvett idióta pózokban térnek el egymástól. Hát álmodja meg magának mindenki a neki legszimpibb arcot (szerintem Elvis a legtökösebb csóka...), majd opcionál írja be a nevét, s tehénkedjen a „Go!" feliratra.



▲ Aki ezt a screenshotot utánam csinálja, az csalt

„Szimulááááns!?!?!"

Hallott már valaki a Freestyle BMX nevű PSX rémlátomásról? Félreértés ne essék: nem óhajtom azon lelki szegények sorait tovább gyengíteni, akik unalmas óráikban az aktuális ellentábor zászlóvivőit anyázzák, lévén látott már az ember briliáns s rémisztő főffeneteket mindkét oldalon. Ám a jó érzésű PSX s PC nördök egyaránt messzire menekülnek nevezett program láttán. (Mert bezony készült PC konverzió is belőle.) Namármost azért nevezünk valamit szimulátornak, mert a szimulátor elhiteti velünk, hogy az van a fenekünk alatt, amit a kérdéses szimulátor szimulál, mintegy. A Freestyle BMX s jelen üdvöskénk szoros rokoni kapcsolatnak örvend azon körülmény okán, hogy még az arcade stílhez is nélkülözhetetlen, „alattam-van-a-dög" érzet teljes hiányával csap pofán minket. Szomorú, de azt kell mondanom: amit itt tapasztalunk, az a jó öreg C64 alapvetések diszkrét báját varázsolja monitorunkra. Óhhh, „Pólpozísünrúlzforevá'!" Ugye adott a gépjármű, és a pálya. A köztük lévő kapcsolat itt kérem puszta illúzió, tünékeny ábránd csupán, hogynemondjam: sz*r.

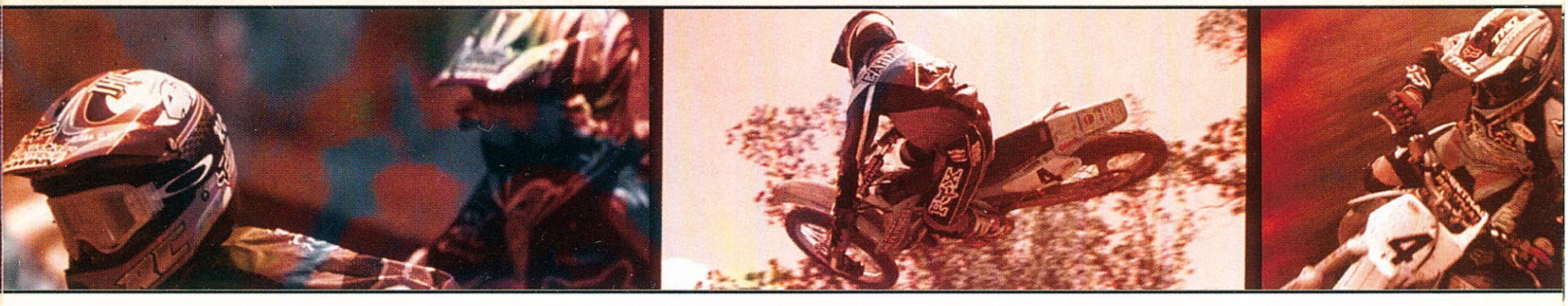


▲ A baj nem az, hogy így vagy - hanem, hogy folyton!

Ez leginkább a motor „alig-létezésére" vezethető vissza: drága kis motorbiciklink képességei gyakorlatilag annak a dilettáns kódnak való engedelmeskedésben merülnek ki, mely kérlelhetetlenül bemagyarázta neki: „Itt egy bukkanó van, úgyhogy így csinálsz: HUPP! Itt meg 60 felett mentél a fának, úgyhogy ledobod a hátadról a Gézát, aztán elszállsz húszezerrel, vili?!" Ez a fajta megközelítés persze aligha teheti versenyképessé üdvöskénket a mai mezőnyben, mely mezőny résztvevői manapság elvárható, sőt akár színvonalas s üdvözlendő kidolgozottságnak örvendhetnek szimuláció szintjén. Helyesebben: szimuláció szintjén IS. Mert elég csak a képekre kocsányolni: vizsgáljátok a pilótát? Hehe: ez már szinte jó. Mintha egy hullát ragasztottak volna a motorblokkhoz, (mert ülni sosem ül, inkább olyan pozíciónak örvend mindvégig, melynek felvételére, jóérzésű embert csak a Toitoi konszern létesítményeinek kényszerű használata forszírozhat...) mely ennek megfelelően tökéletes mozdulatlansággal s kérlelhetetlenséggel kapaszkodik a kormányba. Azaz, még azt se: az egyik fotón megfigyelhető, hogy ezek az űrmarhák még arra sem vették a fáradtságot, hogy összeforrasszák azt a két nyamvadt polygont a motorbicikli kormánya, meg a Géza keze között. Szóval ne tessék azzal jönni, hogy: „hehe, a GyZ bal lábbal kelt...". Mert egyébként igen: ezért kóstolom be ezerrel a grafikus motor alkotóit is. No és azért is, mert — komolyra fordítva — ezzel a cuccal van képük előállni manapság: miféle házak, miféle fák, miféle agyrémek ezek itt? Az ultragáz megvalósítás, amit már '94-ben is cikiztünk, miszerint ugye „Vééégy egy falat majd kenj rá fatextúúúúrát Fiam!"



▲ Már megint HOL a kezed?!



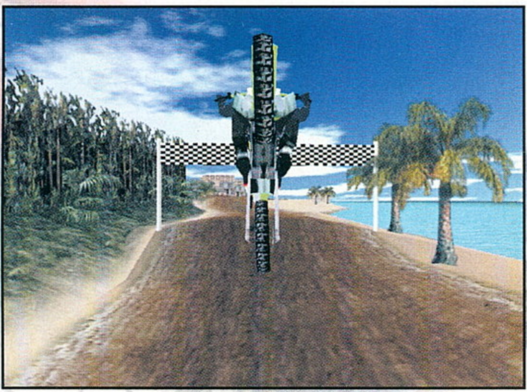


▲ *Spiller vagy, vazzeg...mondtam, hogy kicsit laza a villa...?*

a Kawasaki Fantasy Motocrossnak köszönhetően újra eljött, s minden eddiginél nagyobb intenzitással rontja a közízlést. Ezen perifériák tükrében elmondható, hogy üdvöskénk valójában a klasszikus „premier-budget" kategóriás játékok közé KELLENE hogy tartozzon, mert ugyan — mint az hamarosan kiderül — el lehet vele szórakozni, ám oly volumenű nevek mellett, mint a Motocross Madness sorozat, az ég egy adta világon semmi keresnivalója nincsen.

Hát ha má' így alakult, nyomjad neki...!

Egyetlen, s legfőbb vonzerejét a proginak abban látom, hogy nem könnyű: méghozzá a szánalmasan gagyi — khm — fizikai modellezés, s a már tárgyalt kód révén nem az. Ennek megfelelően minden pillanatban észnél kell lennünk, ha sikerrel óhajtunk szerepelni. Aki csak húzatja neki ezerrel, az itt menthetetlenül elszáll, aki pedig biztonsági játékot nyom, azt rövid úton kielőzi a komplett mezőny. Így sajátos módon éppen a legfontosabból van jelen valamennyi — értsd, a versengés öröme — mely valamilyen szinten enyhíti üdvöskénk alapvetően igencsak rémisztő tulajdonságait. Ám továbbra se feledjük: ezen öröm is meglehetősen törékeny, elvégre forrása a harmatgyenge fizikai modellezés, nem pedig a szimuláció (mimuláció???) magas színvonala. Ennek megfelelően nem annak fogunk örvendeni hogy mi voltunk a legjobbak, hanem hogy mi voltunk azok, akik a legszorosabb gyeplőn tudták tartani a gépet. A kettő pedig nem ugyanaz. Érdekesség, hogy üdvöskénk a tulajdonosa az új évezred eddigi legkapitálisabb bugjának: van ott az a mutató jobb szélén. Nos, ő lenne a turbó. A billentyűzetkiosztásnál még csak említést sem tesznek róla az alkotók, ettől függetlenül a „b"-vel aktiválható. Hol itt a bug? Hát tessék örülni: ott, hogy a turbó már a rajt előtt is felhasználható. Gratula. Míg a narrátor beszámol, s a többiek birkamód várják a startot, mi csak tenyereljünk szépen a turbóra, s elmélkedjünk: vajon miért szoktak a bölcs fejlesztők tesztereket alkalmazni? A menetek végén kapunk visszajátszásokat, melyekben aztán mindent bedobtak, amit be lehet: operálgatnak a kamerák létező összes perifériájával, s teszik ezt olyan szinten, mely már nem is feltétlenül szolgál a látvány javára — ilyen pl, mikor az ún. field of view-t (sokoldalú vagyok, mint a „jellópédzsüsz") piszkálgatják, aztán oda lyukadnak ki, hogy szegény motorunk első kereke kétszer akkora lesz, mint a hátsó. Hát minek ez, gyerekek? Hja, kamerák: az eddigiek után nem meglepő, hogy mindösszesen egy nézet áll rendelkezésünkre a játékhoz. Meg van a Dinamikus Kamera, amire a készítők állatira büszkék, viszont a világon semmire sem jó. Aki nem hiszi, járjon utána!



▲ *Oejatyőj bátyi! Mijazsa joss kajma?*



▲ *Erről a fotóról hiányzik valami - vagy nem...?*

The Érdekfeszítő Freestyle Üzemmód

Merthogy van ilyen is: minden szakaszhoz tartozik egy, az adott pálya képi világának s jellemzőinek megfelelő nyílt, nagyobb terület, melyen a rendelkezésünkre álló időkeret alatt mindenféle akrobatikus mutatványok demonstrálásával szórakoztathatjuk magunkat. Na most ne tessék annyira lelkesedni: viszonylag rövid idő belül elunható a foglalatosság, lévén összesen két figurát tud produkálni a pilóta, illetve hármat — utóbbi a leglátványosabb mind közül, s úgy hívják: „tukk — elestél?" Ha a két figura buzgó kombinálgatásának visszanézése nagy örömöket sejtetne valaki számára, őt sajna ki kell ábrándítanom — erősen nonszenzs, amit mondok, de hát ez a szint: a végrehajtott trükköket a gép elfelejti, s pilótánk nem mutatja be azokat a replay alkalmával. Kíváncsi lennék, ezt hogy magyarázná ki a fejlesztőcsapat. Én így: -10%. (És akkor még finom is vagyok...)

Zenei Továbbképzés ITT!

Húúú, ez a legjobb! A szint az, hogy valami extralelkes brigád nyomja a zenei aláfestést, amolyan kávédarálógitár, minimáldob, tadatada basszus felállásban, miközben hátul valami fickó buzgón haragszik a Világra. Noha a magukat igényes zeneszerzőknek valló egyének valószínűleg messzire menekülnek majd, azt kell mondjam: jól kenik a fiúk, jóllehet a Sex Pistols s az Exploited már ezelőtt hosszú évtizedekkel megcsinálta ugyanezt a zenét. Ezzel együtt érzik az urak, miről szól ezen megközelítés, bár az énekes ürge fele akkora állat sincs, mint amekkora szeretne lenni, s ebből adódóan szegényke inkább válik nevetségessé, mint komollyá, hehehe. Akadnak ugyanakkor instrumentális darabok is, ezek azonban nem mutatnak túl az adott pálya érzelemvilágát hozó rutinkompozíciókon, s mint ilyen, nem gyakorolnak érdemi hatást a zeneszerző józerre. (Sem.)

Csak ha muszáj...

A Kawasaki Fantasy Motocrosst elnézve összességében meg kell állapítanunk hogy jobb lett volna, ha ezen project valóban csak az alkotók fantáziájában marad meg. Nem tudom elképzelni, hogyan adhatta nevét ehhez a produktumhoz a Japán illetőségű, hírneves motorgyár, elvégre ott aztán javában dúl a szórakoztató informatika. Hát nem vette le senki a termékfelügyeletnél, hogy mire is mondanak áment? Hát, ma már ilyen is van. Végezetül annyit még: igazán sajnálom, hogy nem énekelhettem meg nektek az új évezred eddigi legélethűbb szimulációját. Talán majd máskor.

by GyZ

Nitro Games / Canopy Games
P200 (P200), **64 MB RAM** (32 MB RAM), **D3D**
www.nitrogames.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - Jókat lehet rajta röhögni

✗ - Hja, hogy te motorozni szeretnél...?

MASTER 55%



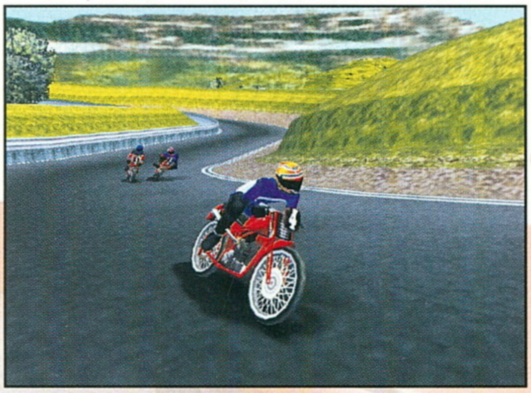
DUCATI World

Bologna?! Mártás, napfény, Ducati!

1926 derekán egy bolognai testvérpár elhatározta, hogy egy kisebb, elektronikai kellékekkel s tartozékokkal foglalkozó kereskedő boltot hoznak létre. Mintegy húsz év elteltével aztán felvetődött bennük a gondolat: mi lenne, ha a jobbára kerékpárral közlekedő honfitársak életét megkönnyítenék valami igazán elmés találmánnyal. Fogtak egy bicikliváztat, majd beleapplikáltak egy 48 köbcentis benzinmotort. Elnevezték kreálmányukat Cucciolonak — mely magyarul kb. annyit tesz: kiskutya — majd döbbenten konstatálták, hogy az elkövetkező évtizedben csaknem félmillió példány talált gazdára. Az ötvenes évek elején ennek örömére megalkottak egy 98 köbcentis motorral szerelt verziót, mely a Marianna nevet kapta, s mely modell népszerűsége tovább emelte a cég ázsióját. Ez idő szerint csatlakozik hozzájuk Fabio Taglioni — foglalkozására nézve mérnökember — aki a későbbi modellek elmaradhatatlan tartozékáért, a deszmotromikus szelepekért (úgy legyen!) is felelős, mely találmány jelentősen növelte a konstrukciók teljesítményét, így a testvérek már versenymodellekkel képviseltették magukat az '58-as Világbajnokságon. 72-ben aztán volt nagy csodálkozás, mikor az akkori csúcsmodell, a 750 W-Twin nevű madárka úgy gyűrte fel az aszfaltot, hogy az audiencia szájában megállt a pattogatott kukorica, a derék opponensek pedig jobbnak látták kisorolni a szélre, mikor a visszapillantóban feltűnt a dög, hogy újabb kört verjen a mezőnyre. Szóval az üzlet nemcsak hogy beindult, a testvérek nevével fémjelzett modellek mára már a motorok esszenciális krémjének számítanak, kezdve a békebeli ritkaságoktól az olyan kétkerekű fenevadakig, melyek nyugalmi állapotból számított százra történő gyorsulásának időtartama azonnali sápadásra készteti a libakergető-rajongókat. Hogy mit is jelent az a szó ezen modellek testén? A kérdéses szó a testvérpár neve lenne, mely nevet suttogja mindenki mély áhítattal: Ducati. Ahhh!

Ducati Life

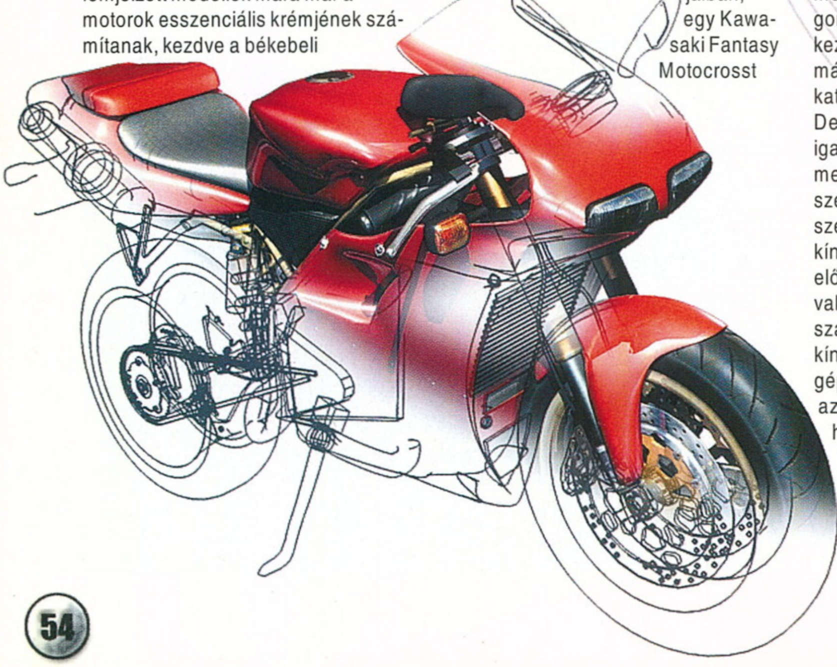
A főmenüből hozzáférhető két játékmód közül a Ducati Life pont rejti a hosszú távú nyüstölés ígéretét. Ez afféle karriermód, végtelenített formában, ahol kezdeti 10000 dolláros tőkénkből fogjuk finanszírozni első motorunkat, hogy aztán az egyes versenyszámokban s kategóriákban nyújtott — remélhetően kiemelkedő — performanszunk révén újabb gépekhez, s újabb lehetőségekhez juthassunk. Meglepő módon a Bikes kitétel szolgál a Ducati piac aktuális kínálatának feltérképezésére. Előljáróban annyit, hogy a hozzáférhető modellpark gyakorlatilag a teljes Ducati repertoárt magában rejti, ennek megfelelően több mint 40 (!) féle gép vár arra, hogy megszelídítsük. Hát kb. ez készteti széles mosolyra a júzert így 2001 első hónapjaiban, egy Kawasaki Fantasy Motocrosst követő lázálom után pedig kiemelten igaz lehet ez. (Ahol ugye egy motor volt, de még az is alig...) A megvásárolható motorkerékpárok két nagyobb, s ezeken belül is kisebb csoportokra tagolódnak. Vannak először a Vintage-kategóriás old school gépek. Ide tartoznak az ötvenestől-nyolcvanas évekig keltezett modellek, ám a korai konstrukciók kis motorteljesítménye csak a legnaivabb elmékben keltik azt a képzetet, hogy olcsó vételt üthetnek nyélbe: ezek ugyanis napjainkban már igazi kuriózumoknak számítanak, s vételáruk is nyilván ennek megfelelően alakul. A Modern Bikes menü sejthető módon a — na, mit gondoltok? — modern darabokat rejti, kezdve a szélesebb közönség számára gyártott motoroktól a csúcskategóriás száguldó démonokig. A Dealership opció ugye a „nem-igazán-legális", megegyezés szerinti adok-veszek lehetőségét kínálja: így itt előfordulhat, hogy valaki csillagászati összegeket kínál valamely gépünkért, mely azon idő szerint hiánycikknek minősül, s ugyanez visszafelé is igaz: tipp-topos motorkerékpárokat lehet itt találni meglepően kedvező áron, melyektől nyilván némi azonnali pénzszerzési kényszer hatására óhajtanak megszabadulni a tulajdonosok. Így érdemes gyakorta kiszagolni, mi is a szint az „uccán", ugye. A Ducati magazin elsősorban az aktuális csúcsmodelleket kínálja minden kategóriában, míg a Classifieds menü a magánkézben lévő, fullra tunningolt s kihegyezett Ducatik kínálati piacába nyújt bepillantást, valamint az aktív részvétel lehetőségét is. A funkcionalitás jegyében most átugrunk pár sort a helyi főmenüben, s feltérképezzük a tuningolási lehetőségeket — upgrades pont. Az igazi műértők is elégedettek lesznek — csak a motor hatszintű bővítési lehetőséget kínál: az első három fázisban lóerő növekedés s folyamatos súlycsökkenés eredményezhető, a további három pont pedig még tovább növeli a gép teljesítményét. A kipufogó rendszer három szinten tuningolható, szintén jelentős lóerő növekedést ígérő móka, úgyhogy hajrá! Hasonló módon szigoríthatjuk meg a fékrendszert, s csak eztán következnek az igazán sikkes trükkök: ilyen a motortest karbon kivitelben, mely jelentős súlycsökkenést

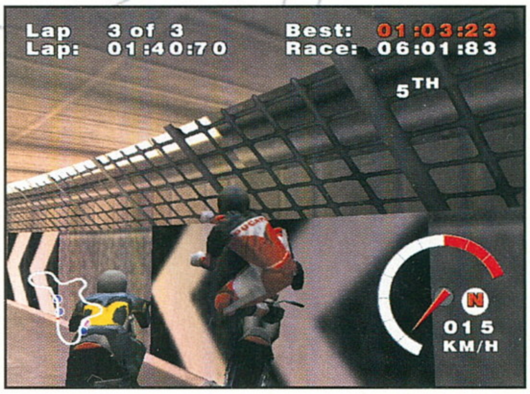


▲ Az első pedálmentes mode...ja, vagy mégsem?

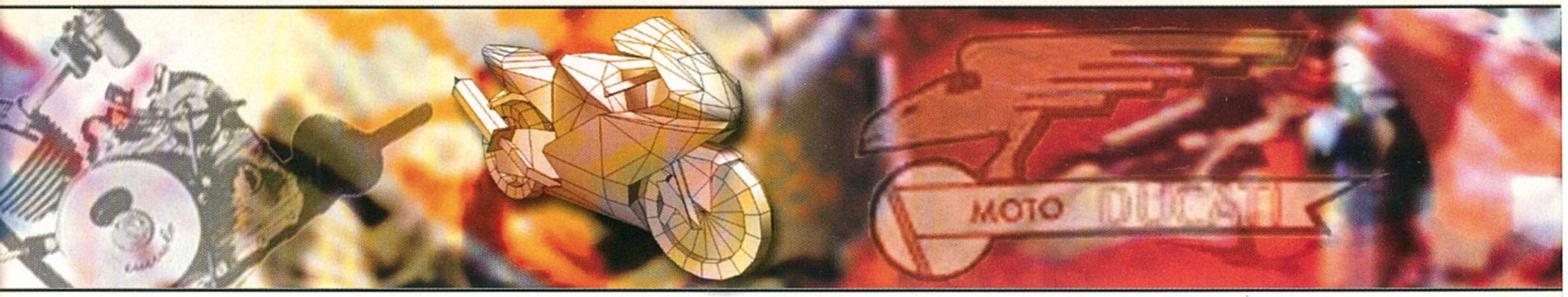


▲ Nanémmá'...Szjvc?





▲ Affene...ez is mellé

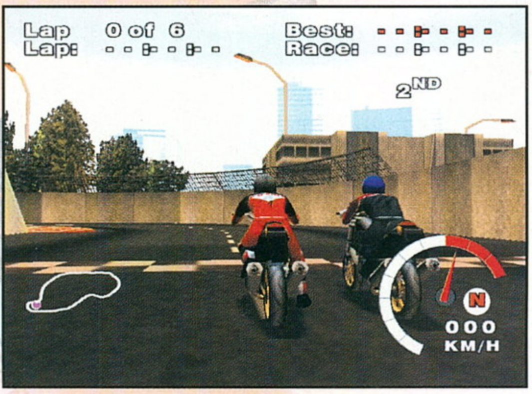




▲ *Menjetek előre, én fedezek!*

eredményez, s a még hatékonyabban s finomabban gyorsuló felnik. Ezen upgrade esszenciája a Fly Wheel, mely impresszív mértékben növeli a gyorsulást s a fékek hatékonyságát is. Van itt még kérem kuplung-upgrade, s persze a jobb tapadást szolgáló keréktípusok, országúti s kifejezetten verseny kivitelben is. A tunning lehetőségek tehát minden szinten adottak, csak győzze a júzer lóvéval. (Csak zárójelben jegyzem meg — mint az látható — hogy a Ducati World természetesen komolyan veszi a tunningokat, szemben múltkori üdvöskénkkel, akitől csak némi kamhabisztire tellett.)

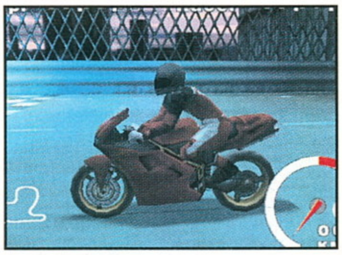
Hogyan is lehet pénzhez jutni? Nos, az egyes versenysorozatok résztvevői nyilván az adott versenyszám összdíjazásának jelentősebb részéért állnak rajthoz, mely versenyszámok kategóriánként, avagy típusonként oszlanak meg. Ezeken belül számos rendezvény várja hogy belazítsunk motorkerékpár-tudásra, így az ezen rendezvényeken történő sikeres szereplés a proszperálás legkézenfekvőbb s legegyértelműbb módja. Ám azok, akik igazán tökös legénynek képzelik magukat — mint én — bátran elveszíthetik utolsó motorbiciklijüket is, ha hozzám hasonló módon bevállalnak egy Street Rod féle Pink Slip-et egy helyi veterán ellenében. Ez lenne a Challenge mód: ilyenkor vagy az ellenfél motorja, vagy valami jelentősebb összeg a tét, s ami az egészet széppé teszi: azzal állunk oda, amivel aka-



▲ *Jaaa, hogy az egy 750-es?! Egyezzünk ki döntetlenben, hm?*

runk. Aztán vagy bevállalja a gép, vagy készséggel bevállalja a gép. Adottak továbbá a speciális rendezvények, melyek általános jellemzője valami igazán sikkes csavar — mint pl. 95 kört kell teljesíteni az adott pályán — s melyek rendszerint csillagászati összegekért folynak. Szóval igen stílusos, remek móka. Itt van még a One Day Race, ahol az általunk kiválasztott pályán bizonyíthatjuk rátermettségünket pár Igazán Spiller Csóka ellen, s melyhez mindenkinek kívánok sok sikert, mert ezek a fickók viszonylag ritkán hibáznak.

Alighanem fölösleges külön rávilágítanom, hogy a kategória szerinti számokban csak a követelményeknek megfelelő motorokkal indulhatunk, ám a legtöbb rendezvényen csak bizonyos osztályú jogosítvány — license — birtokában van lehetőségünk részt venni. Ez egy zseniális húzás: létezik basic, basic 2, advanced, s full kategóriás jogsi is, melyek megszerzéséhez az adott liszenszhez tartozó feladatokat sikerrel kell teljesítenünk. Így észrevétlenül fejlődik motorozási kultúránk, valamint jóval felkészültebben állunk rajthoz. Szóval ezért az ötletért mindenképpen gratula a fejlesztőknek. Adott továbbá a már megnyílt pályákon történő Quick Race alapú, „magunk-örömére-való" versengés, s a Time Trial üzemmód is. Ja, és lehet ketten is nyomulni.





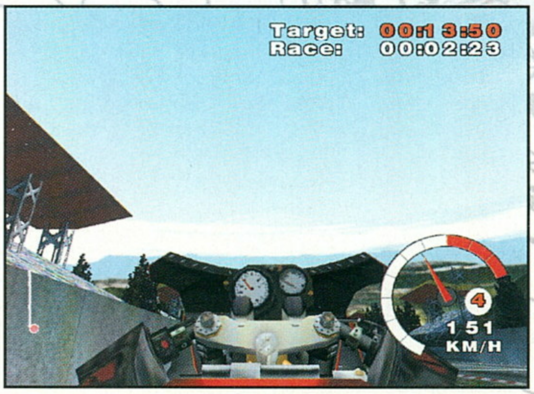
Konfigurál-junk!

Mert ellenkező esetben problémáink lehetnek. Az alapkiosztás valami elképesztően gáz, így azon fogunk csodálkozni, hogy nincs fék a motoron. Van fék, rögtön kettő is: csak tessék bekérni valami épelméjű kiosztást. A következő konfigot javallom: a motor navigálása még mindig a kurzorgombokkal lehet a legcélszerűbb, space-re osszuk le az első, controllra a hátsó féket. C kamerát vált — három nézet van — más pedig nem is kell, amennyiben automataváltón nyomjuk. (Mert ugye szimulátoroknál az ilyesmi főbenjáró bűn, de itt elég lesz arra figyelni, nehogy elszálljunk...) Mindenképpen javasolt a játékhoz persze valami analóg irányítópad — ezt jelzi, hogy a Ducati World Dreamcasten s PS2-n is brillírozik — ám amennyiben az nincs kéznél, úgy az opciók között mindenképp tessék minimumra csökkenteni a steering sensitivityt — máskülönben a billentyűzettel történő irányítás igen körülményes lesz.

Ducati Rules

A grafika kultúráltnak mondható. Nem hivalkodik ugyan mindenféle speciális effektel, sőt az elmaradhatatlan lens flare is hiányzik (hiányzik?), ám ami miatt picsult a szám a múlt hónapban — a híres „alattam-van-a-dög" tétel — az itt Istennek s a készítőknek hála teljes valójában jelen van. A pilóta pedig igen meggyőzően keni a klasszikus mozdulatsorokat, melyeket az adott szituáció megkíván: mélykanyarban szolidan visszasúlyoz a szélre, valami extratáp dögön lovagolva gázfröccsnél megemeli az orrot, s a bukások is hihetőek, noha érezhetően előre letároltak — de ne tessék elfelejteni: ez egy arcade játék. Ám az igazán laza karriermód, a bővíthetőségi lehetőségek s a piszok gyors grafikus motor révén elmondható: a Ducati World nem csak egy igen jól nevelt arcade száguldás, hanem az utóbbi — ha nem minden idők — egyik legjobban sikerült száguldása.

by GyZ



▲ *Ez a szitu semmi jót nem ígér. Legalábbis a pilótának...*

Acclaim / ATD
PII 300 (PII 266), **64 MB RAM** (32 MB RAM), **D3D**
www.acclaim.com

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - Nesztek, Ducati!
✗ - Mindhárom logot végig kell nézni

MASTER 576 KBYTE

92%



CABELA'S 4X4 Off-Road Adventure



Sírni tudnék...

Az stuffokban igencsak szűkölködő év elején mindenre fel voltam készülve, de arra még gondolni sem mertem, hogy a Screamer 4x4 megjelenése után ilyen rövid idővel valaki egy újabb 4x4-es programmal rukkoljon elő.

A program kézhezvétele után gyors telepítés, és erős hányinger következett. A belet mozgató paraméterek mibenlétére a későbbiekben kitérek. A Screamer 4x4 és az Insane megjelenése után (Hogy csak a top kategóriát említsem.) egy vidám csapat a Fun Labs vette a bátorságot és kiállt az általuk Off-Road adventurenek elnevezett „micsodával". Az installáció utáni setup képernyő, bármelyik fantasztikus filmben megállná a helyét. Mindenütt különféle kapcsolók, paraméterek stb. Az első, ami megfogott a programban (Legalábbis addig még maga a játék el nem kezdődött.) a T&L támogatás, (Hű ez biztosan nagyon killer grafika lesz, ha már hardveres gyorsítást használ. — Gondoltam.) További érdekes paraméter az anizotropic filter, amelyet igencsak kevés kártya használ és mellesleg igen lassú is, megtalálhatjuk azonban a három legsűrűbben használt típust is: Trilinear, Bilinear és Point-ot.



A színmélységet külön RGB-re elosztva bitenként is beállíthatjuk, így legalább sokan elsajátíthatják a bitekből összeálló kép összes színének számítását. R(8Bit), G(8Bit), B(8Bit), 8bit=255 árnyalat / 255*255*255=16581375 azaz 16millió szín. Választhatunk 16 és 32 bites render közül.

Ha a terepet túl pixelesnek találjuk, bekapcsolhatjuk a talaj interpolációját, amellyel a pixelek némileg összemoshatók. Ha gépünk elég „bika", akkor kipipálhatjuk a hardveres köd és a szél effektust is.

Mindent összevetve, a játék setup menüjében több grafikai paramétert kapcsolhatunk be, mint az eredetileg tesztelésére szánt 3D Mark-ban. Aki számára túlságosan megterhelő ez a sok paraméter, az nyugodtan válassza a Hi / Lo quality fülecskét, amely használatával a program automatikusan beállítja a gépünkhöz legjobban illő konfigurációt.

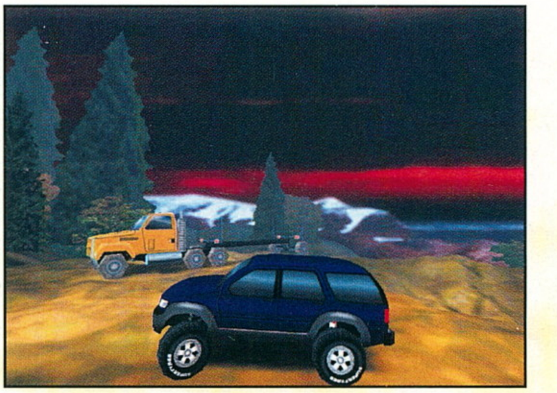


▲ *Gyere Ánya, kész a csája*

Ha elvégeztük a grafika beállítását, akkor vegyük elő a Maléves zacskókánkat és indítsuk el az évezred szimulációját.

Már az intro is önmagáért beszél, hiszen a minden fantáziát mellőző animációban még a pre-renderelt autónak sem sikerült élethű mozgást kölcsönözniük. Ahogy a jól bevált mondás tartja (ha egy játék nem jó, akkor legalább az intro legyen szép).

A gyengébb idegzetűek az igen megviselő vizuális hatások miatt, már az első tizedmásodpercben kapaszkodjanak a space gombba. A menürendszer alatt hallható jungle stílusú, prodigy szagú zene igen jól illeszkedik magához a környezethez. Nagyon ötletesek és szépek az előcsúszó menük.



▲ *Ez a Christine lenne, mert nem látom a vezetőt...*

Ha az első néhány percben nem szeretnének agyvérzést kapni, akkor a programot 800x600-as felbontásnál nagyobban ne indítsuk el. A multiplayer mód kimaradt a játékból, de az ultra realisztikus szimuláció mindenért kárpótolni fog minket.

A választható kihívások a következők: Skill (egy jókora terepen csak az utat kell követnünk a térképet követve, és begyűjteni az összes waypoint-ot). Navigation (ebben a módban csak az iránytűnk hagyatkozhatunk, az egyes célpontok megtalálásában). Explore (egy jó felfedezőhöz híven, az iránytű segítségével kell megtalálnunk az egyes célokat, ahol további útmutatást kapunk, ez a versenymód szinte megegyezik az előzővel, de itt sokkal nagyobb terepet kell bejárnunk, és a benzineskannát se felejtsük otthon). Discovery (itt teljes a káosz, se térkép, se iránytű. Csak a kijárt ösvényt kövessük, és minél gyorsabban érjük el a célunkat, a gépjármű épségének megőrzése mellett). Endurance (csak az előző négy játékmód végigjátszása után aktiválható be). Freedom (a top fokozat, csak az endurance mód secret leveljének teljesítése után nyomhatjuk végig.)

Ha kiválasztottunk kedvenc játékmódunkat, akkor nincs más hátra irány a garázs, ahol igen sokféle kocsi közül válogathatunk.

Természetesen ehhez a nívós programhoz egyetlen gyártó sem adta a nevét. A járművek két fő kategóriára oszthatók: V6, V8 a program eme két modellt variálja, megtalálhatjuk a piros lángokkal díszített, a teher és az extra fényszórókkal felszerelt egyedeket is. (Nem mintha a menettel-jesítményt nagyban befolyásolná a lángok felfestése.) Az említett igen változatos típusok mellett található egy Old Timer és egy katonai terepjáró is. A kiválasztott járgányokat átfesthetjük és tuningolhatjuk is. Általában három fokozatban állíthatjuk az autó különféle paramétereit, pl.: első és hátsó guminyomás, lengéscsillapítók keménysége, a sebességváltó fokozatai. A műhelyben a bal felső ablakban megfigyelhetjük az autónk egyes elemeinek sérülési szintjét.

A motor finomhangolása és az autó egyéb paramétereinek változtatása által kiváltott hatást sajnos nem sikerült észlelnem a vezetés során, mivel az összes autó irányíthatatlan. A választható pályák magával a változatosság gyönyörével kecsegtetnek, nem egészen négy, mert három pálya választható, amelyek: Baja, kiszáradt folyómeder és a miért éppen Alaszka.

A további három pálya maradjon meglepetés, mivel így legalább lesz kihívás az egyes szintek teljesítése közben. Esetlegesen, ha kedvünk tarja, kedvesünkről, vagy éppen a macskánkról is elnevezhetjük az elkészült járművet.

Ha minden kész, irány a versenypá-







▲ *Remélem ma éjszaka nem jönnek elő a vérfarkasok*

elhasznált fosszilis hajtóanyagot akár pótolhatjuk is, de csakis akkor, ha előtte a tartalék tankot bepakoltuk.

Sajnos, ha egy autót kivégzünk, akkor az abban a lerobbant állapotban marad, és ha a következőleg ugyanazt az autót választjuk, akkor ott állunk a felforrott hűtővíztől tajlya. Az autók elindítását sem bízták a véletlenre, itt valóban önindítóznunk kell, e nélkül ugyanis nem indul a vas. Szinte hihetetlen, de a terepjárók indexelni is tudnak, és tolatólámpával is fel vannak szerelve. További, a való életből származó extra tartozékok: kürt, head light, ködfényszóró, halogén lámpa, csörlő. Ki és bekapcsolhatjuk a differenciálzárat és a 2/4 kerékhajtást.

A terepjárók egytől egyik szupermodellek, ami azt jelenti, hogy eme csoda gépjárművek számára nincs leküzdhetetlen terep. Mindenféle lefulladás és egyéb probléma nélkül felmásznak a 70-80 fokos emelkedőn. A leggyakoribb sérülés a hűtő kilyukadása, amely hatására kicsiny gépjárművünk motorja szépen megfő. A másik igen gyakran fellépő probléma a féltengely sérülése, ami a robogónk végét jelenti.

A terepjárók, mint már említettem nem hétköznapi autók, vidáman fittyet hánynak a gravitációnak, így gond nélkül autókázhatunk a hegy oldalán mindenféle borulás veszélye nélkül. A high realistic szimuláció része, az üzemanyag szintjének csökkenése, tehát vezetés közben a tank mutatóját is figyelnünk kell. Az



▲ *Vidám bukfenc a szerpentinen*

tékző terepjáróval a rajtnál. (Ennél nem sok idegesítőbb dolog van.) Az autók szimulációja még az arcade szintet sem éri el, ennyire eltolt irányítású játékkal még nem találkoztam. A gép még álló helyzetben is toporog (Forognak a kerekei, és ha alánézünk, akkor egy kicsit ugrál is.) de mitől?



Egyik lehetséges variáció:

Az Albániából beszállított vezérműtengely, amely nem mindenhol egyenletes és egy-egy dugót jobban kiemel, ami kilövi a helyéből a gyújtógyertyát. (Ez persze csak vicc.) Oldalról mindegyik járműnél látható a vidám sárga színű lengéscsillapító, amely a játék teljes időtartama alatt meg sem mozdul. Az autó futóműve annyira merev, mintha közvetlenül a kocsiszekrényhez lenne csavarozva. A kormányzás szinte lehetetlen, ez adódik a max. 5-10fps értékből, de ténykedésünket nemcsak a grafika lassúsága, hanem a gépjárművek abszolút kormányozhatatlansága is jellemzi. Komolyan mondom, egy betonon elgurított matchbox sokkal jobban viselkedik, mint ezek az autók.



A grafika szégyenletes, hiába a cicomás menü és a T&L-el való villantás, a 3D megjelenítés undorító. Sehol egy tükröződő felület, minden tompa és egyszínű.

A terepet egy voxelspace szerű pacához tudnám hasonlítani, amely minden máshoz hasonlít csak éppen nem egy sivatagi talajhoz. A szerencsétlen render a maga 32 bitjével képes és negyed képernyős foltokat pakol ki elénk, amely hatására a gépük fogja magát és dob egy hátast. Amely hatás olyannyira esztétikus, mintha 16 színben és csökkentett módban futtatnánk a játékot. Valószínűleg a fák és a bokrok döntögetésére alkalmazott (szél emulátor) algoritmus emészti fel ezt a temérdek processzoridőt. (Amire igen büszkék a készítők).

A háttérben elhelyezett textúra annyira pixeles, hogy szúrja az ember szemét, pedig most a lehető legnagyobb kidolgozottsággal rendelkező szintről beszélek. A nézőpontok pocsékak, egyetlen olyan nézet sincs, amelyből a játék élvezhető lenne. Természetesen hiányzik a belső nézet (2001!). A grafika annyira lassú, hogy közepes kidolgozottságban 1024*768-ban GTS2-őn, 128Mega ram-on, és 1GHz-es Procin a legjobb frame érték a TíZ! volt. Minimális kidogozottság mellett már sikerült elérnem a 20fps-t, amely igencsak nagy teljesítmény. A program alapkoncepciója nem is lett volna rossz, csak éppen az eddig elkészített leglassúbb grafikai motor alkalmazásáról kellett volna letennie a fiúknak.

Természetesen a Fun Labs-os fejlesztők előtt is van még jövő, csak éppen nem a játék business-ben, hanem az adatbázis programozásban, mivel ott nem kell grafikai motort írni. Eme kiválóságot Visual C+ V5.0-ban írták, de szerintem a skacok a Dephi-t nyomták igen sokáig.

Érthetetlen, hogy az Activision hogyan tudta eme gyémántot pénzzel pumpálni.

A Cabela's 4x4 Off-Road Adventure-el megkaptuk az ez évi első megrázkódtatást, amely sorozat remélem, hogy nem folytatódik a jövőben.

Kefe™



▲ *Most véget vetek az életemnek, mert megcsalt Zsúsztin*

Activision / Fun Labs
PIV 1.5 GHz (P166), **256 MB RAM** (64 MB RAM), **D3D, Glide**
www.funlabs.com

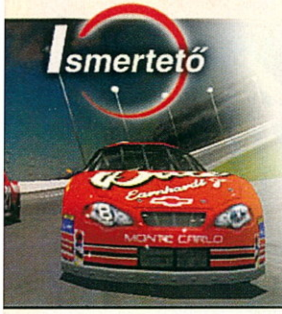
LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓
- szép próbálkozás
- aránylag sok bekapcsolható extra funkció
- kellemes zene

✗
- iszonyatató irányítás
- belet mozgató grafika
- a szimuláció teljes hiánya

MASTER 576 KBYTE

40%



Nascar Racing 4



Paryrus, ki a te Hóruszod?

Már a 90'-es évek elején is csodálattal figyeltem egy amerikai szoftvercég tevékenységét, amely a Papyrus nevet viselte.

Azokban a szép időkben mindenki által ismert volt az Indy 500 nevezetű kiváló program, amellyel szinte megunhatatlanul róttuk az egyre jobb és jobb köröket. Szerintem valahol ennél a programnál kezdődött el a számítógépes autó szimuláció, mondom ezt azért, mert az Indyt megelőző programokban egyáltalán nem volt lehetőségünk arra, hogy a versenyautó paramétereit úgy beállítsuk, hogy az a verseny végső kimenetelére is hatással legyen. Ebben a programban a tuningolás már egyet jelentett a spoilerek dőlésszögének beállításával, a sebességváltó fokozatainak variálásával, a tankolt üzemanyag mennyiségének limitálásával és a lengéscsillapítók szabályozásával.



Később a cég áttért az Amerikában igen népszerű autós szenzációra a Nascar-ra. Természetesen csak Indy és Nascar játékok programozásából nem igazán lehet megélni, legalábbis nem olyan szinten, hogy a cég saját termékét publikálni tudja. A kis halat bekapja a nagy, ez az eset történt a Papyrus céggel is.

A nagy múltú Sierra cég vált a programjaik kiadójává, amely egy elég radikális, saját házon belüli átalakuláson ment át, miután szinte csak a szoftvertermékek menedzselése és publikálása vált a fő profiljává. A Nascar 4-et készítő cégnek csak egyetlen riválisa maradt csak talpon, az pedig az EA, amely a Sierrához hasonló terjeszkedő stratégiát követ.

A negyedik rész láttán az EA-nak bedolgozó csapatnak igencsak fel kell kötnie az alsóneműt, ha ezen a színvonalon túl akar tenni.

A program egy átlagosnak mondható digitalizált animációval nyit, amely sem túl jó, sem túl rossz. Talán egy SG movie sokkal jobb hangulatot varázsolt volna a program indításához. A főmenü ugyanannyira egyszerű és design-os, mint a többi Papyrus termékben. Sehol egy fölösleges mozgó izé, minden pont a helyén van.

A zene viszont nagyon hiányzik a főmenü alól, így muzsika nélkül olyan mintha egy agyon rippelt játékkal, vagy éppen egy demo verzióval nyomulna az ember.



▲ Honnan jöhet ez a kellemetlen gumiszag?

A Nascar 4 grafikai setup-ja példaértékű lehet minden egyes program számára, ugyanis teljes mértékben támogatja a Direct3D és az OpenGL szabványokat. A render kiválasztása után semmi extra beállítás, vagy pepecselés. A program beteszteli a grafikus kártyánk és processzorunk lehetőségeit, és a kapott értékek alapján optimálisra beállítja a paramétereket. Amely beállítások alkalmazása igencsak alkalmazkodóvá varázsolja a program grafikai motorját.

Most nézzük a főmenüt! Négy játékmód közül választhatunk: Testing Session, Single Player, Championship és Multiplayer. Tesztelési üzemmódban minden csapat autóját kipróbálhatjuk, az összes Nascar pályán Atlantától Watkins Glen-ig. A többjátékos üzemmód választásakor igen széles paletta nyílik meg előttünk, választhatunk a jól bevált nullmodem és a belső hálózati/ Internetes TCP/IP összeköttetés között. Természetesen a TCP/IP-s játékot többen összekapcsolódva, szervezett formában a www.sierra.com szerverén keresztül is játszhatjuk.

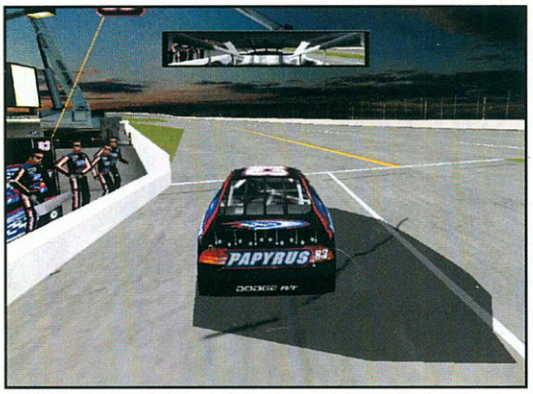


▲ Mint egy szivattyúházban

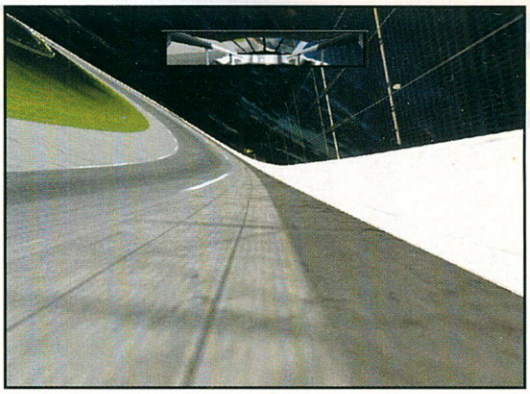
A program setup menüje igen részletes, de természetesen itt is akadnak még hibák. A Nascar 4 támogatja a Force Feedback-et, és nem is akárhogy, a fejlesztők a DirectX driver mellett egy saját tuning drivert is készítettek ezen eszközök támogatására, amellyel egyes FF vezérlők még jobban kihasználhatók. A kontroller finomhangolását, a program beállítások menüjében végezhetjük el. A választható paraméterek (Természetesen csak FF eszköz használata esetén.) erő, kiemelés, holtjáték és linearitás.

Sajnos a billentyűzet kiosztás erősen tükrözi az amerikai gondolkodást. A mosolygós programozók kitették az irányítást a numerikus keypad-ra. A gyorsítást és a lassítást a 8/2-es gombbal végezhetjük el. A kormányzást a 4/6-os billentyűk nyomogatásával érhetjük el. A sebességváltó (Persze csak ha szekvenciális.) a + és — gombokkal kezelhető. A szépsége a dolognak az, hogy az irányítási funkciókat normális helyre, pl. kurzor lehetetlen átkonfigurálni. Nem nehéz belegondolni abba, hogy milyen szörnyű egyszerre irányítani az autót és váltogatni ugyanarról a keypad-ről. Nagy valószínűséggel a készítők nem billentyűzetes játékra, hanem kormánnyal való irányításra optimalizálták a programot. Amerikában garantáltan tartozék minden egyes számítógép mellé a Force Feedback-es kormány, aztán arról nem szól a fáma, hogy akinek nincsen kormánya, az nem tudja irányítani az autót, hiszen az alap numerikus kiépítésben még fékezni is kész szenvedés.

A menüben háromféle sebességváltó közül választhatunk: Sequential (Ebben az esetben csak két gombot kezelve +- egyszerűen váltogathatunk.) Direct Selection (Itt minden egyes sebességi fokozathoz külön billentyű van hozzárendelve, természetesen ez is a keypad-en.) H pattern (Ezt a funkciót csak akkor



▲ Srácok semmi ijedtség. Csak egy üdítő erejéig álltam meg



▲ Itt a kerítés mellett nem érdemes napozni





▲ *így kerülhetünk leggyorsabban a perifériára*

válasszuk, ha H elrendezésű sebességváltóval felszerelt kormányunk van.) Négyféle vezetési könnyítést is beaktiválhatunk, ezek: Automataváltó, Stabilitás kontrol, Blokkolásgátló, Automatikus fékezés, Nyomaték kontrol.

A játékon belüli, grafikai menüben a felbontás megválasztására már nincs lehetőségünk, de a megjelenítés részletességét befolyásoló tényezők beállítására annál inkább. A terep teljes kidolgozottságának szintjét egy húzókával növelhetjük. Az optimális sebesség érdekében, az előre megrajzolandó és a tükörben látható távolság is külön paraméterezhető. A program ugyanezt a megoldást használja az előttünk és a mögöttünk kirajzolt autók számának csökkentéséhez, ill. növeléséhez. A futamokon kétféle széria autóval kelhetünk versenyre ezek: Dodge és a Ford Taunus, természetesen minden egyes autó egyedi festést kap az aktuális csapattól függően. Két vezetési mód között választhatunk: Arcade és Simulation. A gépjármű sérülése természetesen akármelyik módban bekapcsolható, és ha már beaktiváltuk, akkor azt három lépcsőben állíthatjuk: Realistic, Moderate, None.

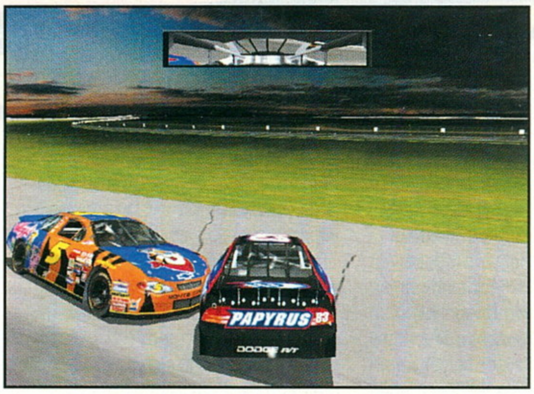
Az időjárás automatikáját kikapcsolva, beleszólhatunk az időjárás alakulásába, szabályozhatjuk a szél irányát és sebességét, ezen kívül a levegő hőmérsékletét Fahrenheit-ben. A pálya és az időjárás kiválasztása után nincs más dolgunk, mint felkészíteni az autónkat az aktuális versenyre.



▲ *Csillagszóró hiányában*

A garázsban már a jól megszokott Nascar-os beállítások fogadnak minket. Mind a négy kerékhez és a négy futóműhöz külön paramétereket rendelhetünk. Beállíthatjuk gumikban lévő nyomást, a légteleszkópok kompresszióját, az első és hátsó kerekek együttfutását, a gépkocsi nyomtávját, a kerekek terpesztését, és az alulkormányozottsági szintet.

A Drive trail/Aero menüben, az első és a hátsó légterelők szögét tudjuk állítani, amellyel jobb kanyar stabilitást érhetünk el, némi menetteljesítmény vesztés mellett. Ugyanitt szabályozhatjuk sebességváltó egyes fokozatainak hosszát. A Weight Bias menüben a gépkocsi első és hátsó súlyelosztását szabhatjuk meg.



▲ *Később fiam, először majd megfordulok*

A pálya és az autó kidolgozottsága a legjobb, amit eddig láttam. (Persze hozzá kell tennem, hogy az efféle programoknál nincs igazán sok tereptárgy, így inkább a pálya és az autók maximális kidolgozottsága a cél. Az autók gyönyörűen csillognak, a betonon látni az apró repedéseket és az illesztési hibákat.

A belső nézet nem túlságosan használható, a sok bukócső miatt, de a külső és az alsó-lökhárító nézetek annál jobban.

A pályán minden cselekedetnek nyoma marad, elég ha nekinyomjuk az autónkat a palánknak. A szikraeső mellett, amelyet a kaszni és a palánk súrlódása okoz, a következő körben már látható nyoma marad a palánk ellen elkövetett merényletnek. A pálya szélén lévő magas drótkerítés az úttestre vetített árnyéka igen egyedi látványt nyújt, ilyen kidolgozottsággal ritkán találkozik az ember. Körülbelül ugyanezt mondhatom el az egyes a versenyektől üvegfallal elkerített terep látványáról.



Az úttest és a palánk is mind Bump-Map effektel ellátott, amely alkalmazása még természetesebbé, és élethűbbé varázsolja a látványt.



A gépkocsi sérülése igen realisztikus, már a legkisebb külsérelmi nyomot is meghallani nagyobb sebességeken.

A gumihoz, vagy egyéb mozgó alkatrészhez súrlódó alkatrészek hangja igen jól eltalált. Még a külső zajok, az on-line párbeszéd hangja kiváló, ellentétben a motorok hangjával, amely eléggé monoton.

(A legtöbb autós program esetében így is van helyén, hiszen élethű, a motor karakterisztikáját hűen követő hangokat igen nehéz előállítani.)

A motor „húzását" végre már a kocsiszekrényen is érezni, így a versenyző sokkal jobban összhangba tud kerülni a gépjárművel. Sajnos a sebességérzet nem mindegyik nézőpontból érezhető át igazán, amelyet talán az úttesttől való távolodás okoz.

Nagy újítás a Pit-ben szorgoskodó szerelők animációja. (Kifért az új motorból.) Viszont a mesterséges intelligenciájukon még van némi csiszolni való. Néha össze-vissza rohangálnak, hol az autó előtt, hol az autó mögött.

A replay editor természetesen hozta a Papyrus által eddig is nyújtott kiváló szintet, amely élvezetét a néhány új kameranézet tovább fokoz.

Összességében a Nascar4 az eddigi legjobb és legszebb Nascar szimulátor, a program egyenlőre megérdemli az etalonjelzőt.

Kefe™

Sierra / Papyrus
PIII 500 (PII 266), **64 MB RAM** (128 MB RAM), **D3D**
www.papy.com

LÁTVÁNY · JÁTSZHATÓSÁG · SZAVATOSSÁG · ZENE-HANG

✓ - kormány orientált
- néhány gyenge hang
- nincs zene

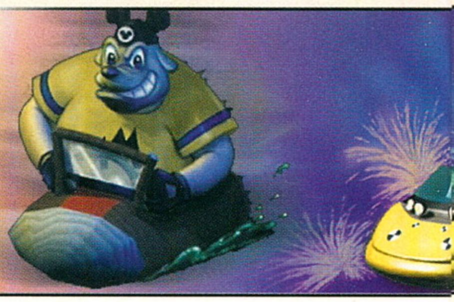
✗ - szuper szimuláció
- kiváló és nagyon részletes grafika

MASTER 576 KBYTE

95%



Walt Disney's World Quest Magical Racing Tours



Indul a verseny!

Bár a karácsonyi játékdömpinget már jócskán magunk mögött tudhatjuk, a Disney Interactive mit sem veszítve lendületéből még mindig képes előrukkolni újabb és újabb meglepetésekkel. A 2000/2001-es év-, évszázad, évezredforduló utolsó hónapjai bizony jócskán kimerítették a Disney programozóinak tartalékait. Ha jól számolom, csak PC-re megjelentettek vagy öt játékot, nem is beszélve a különböző konzolgépekre készült konverziókról. Ezek közt akadtak jobbak (Emperor's New Groove, Tigger's Honey Hunt) és kevésbé jobbak (Aladdin: Nasira's Revenge), sőt, volt olyan, amely igazi színfoltot jelentett a karácsonyi játék-kavalkád környékén (Dinosaur).

A cég igazán kitett magáért, és sikerült az ilyen jellegű játékok egyre kisebb, de annál lelkesebb táborának jónéhány kellemes percet/órát szereznie — ezúton is köszönöm Forró „Snake" Ádámnak a lelkes támogatást, amelyről levelében biztosított, miszerint ő, bár nem rajong a platform-játékokért, kipróbálta és nagy élvezettel végignyomta a Tigger's Honey Huntot. Remélem, nem ő az egyetlen.

Mindezek után meg voltam győződve arról, hogy egy darabig, de legalábbis a késő téli/kora tavaszi uborkaszezon végéig nem fogunk hallani a Disney Interactive-ról.

Hogy mekkorát tévedtem, azt mi sem bizonyítja jobban, mint a sokat mondó (és meglepően hosszú) nevű új Disney game, a Walt Disney's World Quest Magical Racing Tours.

Sztori (sztori?!)

A WDWQMRT nem igazán emelkedik kalandjátéki magasságokba, ami a történetet illeti: a Disney hősök lakhelyéül szolgáló parkban a két „mindenlébenkanál" mókus, Chip és Dale merő véletlenségből felrobbantják a park századelejét idéző tűzoltókocsiját. Ezen probléma komolyságát mi sem példázza jobban, minthogy a járgány nélkül nem lehet tűzvédelmileg biztosítani a park lakóinak minden esti szórakozását jelentő tűzijátékot — azaz ha nincs tűzoltókocsi, nincs tűzijáték sem, e helyzet pedig egyenesen tűrhetetlen.

A probléma megoldása azonban szó szerint a közelben hever: nincs más feladatunk ugyanis, mint a park területén szétszóródott tűzoltókocsi-maradványokat összegyűjteni.

Tűzijáték (és ily módon szórakozás) nélkül maradt hőseink viszont úgy gondolják, az alkalom éppen megfelelő arra, hogy a begyűjtést közös erőfeszítéssel — egymást eképpen ösztönözve a minél lelkesebb keresésre — egy nagyszabású verseny keretében bonyolítsák le. És a varázslatos esemény kezdetét veszi...

A kezdetek

Miután végignéztük az előzményeket bemutató művit (mely egyébként gyönyörű, ám fantázia terén igen nagy hiányosságokat mutató), egy menübe kerülünk, ahol lehetőségünk nyílik kiválasztani az általunk leginkább preferált karaktert, akivel nyomulni szándékozunk. A választási lehetőség igen széles: itt van a galiba két okozója, Chip és Dale, a Kacsamesékből megismert gonosz kacsavarázslónő, egy Amanda Sparkle nevezetű bűbájos hölgyike, Karlott báró, aki afféle kacsavámpír, Polly Roger, a dögös kalózkisasszony, Oliver Chickly (számszerint a harmadik), neves kutató, Otto Plugnaut, a sebességőrült eb, Moe Whiplash, a nagydarab CoVb.., izé.. cowboy, végül, de nem utolsósorban Bruno Biggs, Miki egér mániákus rajongója.

Az itt felsoroltakon kívül még három rejtett karakter is van, akiket a játék előrehaladtával tudunk majd előhívni — ehhez mindig egy adott bajnokság-típus megnyerése szükségeltetik, de erről majd egy kicsit később.



▲ A létező legnagyobb szívás...





Miután kiválasztottuk hősünket — amely cselekedetnek amúgy az ég világon semmi értelme nincs, mint azt hamarosan el is magyarázom — , beírjuk hárombetűs azonosítónkat. Ez a későbbiekben mentett állásaink felismerésére szolgál majd (melyek mellesleg amolyan konzolos jó szokás szerint 4 db „slot"-ba történnek). És már kezdődhet is

A verseny

Minden menet előtt egy nagy tervrajzot tekinthetünk meg, melyen a tűzoltókocsi alkatrészeinek vázlata, és későbbi díjaink helye látható, valamint azt, hogy hány százalékosra teljesítettük ezidáig a játékot — meglepő módon a kezdetek kezdetén ez a szám nulla, ám ez ügyességünk függvényében remélhetőleg hamarosan változni fog.

Miután kellőképp kigyönyörködtük magunkat a begyűjtött alkatrészek látványában, nyomjunk egy entert, és vessünk egy pillantást a park térképére. Itt látható az összes bejárható helyszín. Kezdetben csak egy pályán indulhatunk, ám ha azon sikerült nyerni megnyílik az út a következő helyszínre, és ez így megy, amíg az összes helyen nem nyertünk. Természetesen a teljesítési rátánk ezáltal folyamatosan a 100% felé közelít.

Mint azt már említettem, a karakterválasztásnak semmi jelentősége nincs a verseny szempontjából, ugyanis a versenyzők minden helyszínen azonos járművel indulnak — ezáltal a nyerési esélyek teljesen egyenlőek, s így ténylegesen csak a manőverezési képességeinkre és ügyességünkre alapozhatjuk sikerünket. Illetve még egy tényezőre, amelyet nevezzünk csak egyszerűen extráknak.

Az extrák

Ezek a cuccok igen sűrűn előfordulnak a pályán: Miki egér fejéhez hasonlatos tarka lufik rejtik őket. A lufik felvétel esetén hamar újratermelődnek, és mindig ugyanazon a helyen találhatók, így bizton lehet számítani rájuk — azonban az extrák véletlenszerűen jelennek meg bennük így nem dönthetjük el előre, hogy mit vegyünk fel, kapunk, amit kapunk.

És hogy mi a választék? Lássuk sorjában:

A csésze: igazán kellemetlen dolog tud lenni, amikor lelkes száguldozásunk közepette egy beláthatatlan kanyar kellős közepén belefutunk ebbe a csemegébe. Ilyenkor járművünk egy teáscsészévé változik, amelyet igen nehéz irányítani, lévén jobbra-balra csúszkál, ráadásul igen lassú is. Amennyiben mi pottyantjuk a hátunk mögé, igyekezzünk a következő körben nem beleszaladni. Rövid idő elteltével a csésze széttörik, és száguldhatunk tovább.

Békák: egy igen hatásos módszer a nagy lemaradás behozására — amikor elsütjük, a többi versenyző békává változik, ami nem éppen gyors módja a közlekedésnek. Ha viszont mi kapjuk, akkor igencsak lehet anyázni...

Turbó: ennek a hatására beturbósítunk egy rövid időre — a végeredmény ugyanaz, mint az utakon található turbópadkánál.

Csillámos Izé: ha ezt felszedjük, sejtelmes varázscsillámlás ragyog fel köröttünk — ha ilyenkor fizikai kontaktusba kerülünk







▲ *A megnyerés (hehe)*

a többi versenyző valamelyikével, az teljesen kipörög, majd megáll. Mi meg elhúzunk. Vagy ő. Ez persze csak annak a függvénye, hogy a csillogás melyik oldalán vagyunk☺

Rakéta: Ez egy távirányítós lövedék, amelyet felülnézetből vezethetünk az ellenfelek járművébe. Nagy előnye, hogy mi irányítjuk, hátránya, hogy egy idő után magától felrobban (ha addig nem talál célba), és bár amíg mi a rakéta irányításával vagyunk elfoglalva, a gép engedelmesen elvezeti járművünket helyettünk, de ezt nem a legprofibban teszi.

Makkok: ez egy jó kis cucc, úgyis mondhatnám, multifunkciós. Egy-, és hárommakkos változata létezik. Elsődleges üzemmódjaként a hozzánk legközelebb lévő riválisunkat célozhatjuk meg vele, akár hátrafelé is. Másodsorban hasonlóan funkcionál, mint a Csillámos Izé. Harmadsorban páncélként viselkedik, ha ugyanis valaki más küld ránk egy makkot, ez elhárítja, viszont ilyenkor eggyel kevesebb marad. Ugyanez igaz a csészével való találkozásra is.

Ezeken kívül még egy pár cuccot összeszedhetünk a pályán, úgymint:

Nagy Kék Karikák: ilyenből három van egy pályán, ha egy körön belül mindet elkapjuk, akkor egy ideig kicsit gyorsabban haladunk

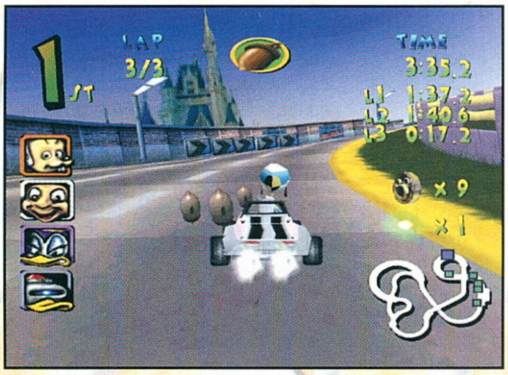
Zöld Varázs Bigyók: Ezekből nyolc van egy pályán összesen, ha mindet összeszedjük, akkor a térképen a helyszínek feletti eredménykijelzőn a szimbóluma kivilágít, és ismét közelebb kerültünk a 100%-os teljesítéshez.

Nyerjünk!

Első körben mind a kilenc helyszínen nyernünk kell, így összegyűjthetjük a tűzoltókocsi alkatrészeit. Van menet közben három olyan jellegű pálya is, ahol az ellenfelünk az óra lesz: ezeken meghatározott idő alatt (négy perc) össze kell szedni a harminc pénzérmét, amik szanaszét hevernek. Ily módon kaphatjuk meg a kereket, a mentőövet, valamint a filmes berkekben használt „csapót".

Ha ezzel megvagyunk, megkapjuk az első rejtett karaktert, a kis szöcskét a Pinokkióból, valamint megnyílik a szám szerint 13. helyszín, ahol a szimpla megnyerésen kívül csupán az összes Zöld Varázs Bigyót kell összeszedni.

Ha ezzel megvagyunk, elölről kezdhetjük az egészet: minden pályán végig kell menni újra, és persze megnyerni azokat. Ekkor a kék vázlaton látható zászlókat nyerhetjük el. Ha ezzel is megvagyunk, még egyszer nekifuthatunk az egésznek: ezúttal csak az idő az ellenfelünk — a pályán található nyolc kupát kell összeszedni négy perc alatt. Ha ezzel is megvagyunk, végeztünk — megvan a száz százalék. Ha kedvünk tartja, ezek után a főmenüből a Time Trial nevezetű üzemmódban nyomhatjuk, ahol egyedül vagyunk a pályán, és a cél mindössze a lehető legjobb idő elérése.



Ami jó

Elsősorban a játék hangulata. Az viszont valami elképesztő: nagyon sokat nevettem, sokszor meg is izzadtam, mire nyertem egy-egy pályán, és főleg nagyon sokat anyáztam, amikor éppen én ugráltam nyamvadt békaként a mellettem elsuhanó járgány nyomában... De éppen ezért a WDWQMRT számomra nagyon élvezetes volt, hiszen nagyon szélsőséges hangulatokat is ki tudott hozni belőlem.

A hanghatásokra nem lehet panaszunk, nem túl kiemelkedőek, de nem is rosszak, inkább az átlag kategóriába sorolnám őket. A grafika viszont újfent lenyűgöző: a karakterek teljesen felismerhetőek, a textúrák szépek, bár nem túl változatosak. A helyszínek totálisan eltérnek egymástól: nincs olyan tereptárgy, amely két pályán ugyanaz lenne — egyszerűek, mégis szépek és jellegzetesek, és legfőképp nagyon hangulatosak. Sőt, néha még a lélegzetem is elakadt, mint amikor a kalózos pályán felhajtottam egy mellékútra, ami egy varázsút volt, csillámló, és átlátszó, mintha valami hajszálvékony kristályúton mentem volna.

Nagyon tetszett, hogy minden helyszínen másféle járgánnyal nyomulunk, ez nagyban színesítette a játékot. Az útrövidítések szintén nagyot dobtak a hangulaton, nagyon jó ötletnek tartom, és rengeteget használtam őket — külön poén, hogy az útrövidítések néha nem is rövidebbek, mint a rendes út: ilyenkor mire észbe kapunk, már rég az utolsó helyről figyeljük a versenyt.

Érdekes módon ennél a játéknál sokkal jobban megvan a sebesség érzete, mint sok más „komoly" autóversenynél.



Ugyanígy vagyok az irányítással is: Nagyon jól kezelhető, mégis épp eléggé reális: a nagyobb kanyarokat nem tudjuk bevenni a lassítás-gáz technika használata nélkül, többségében azonban könnyű, hogy úgy mondjam, természetes módon könnyű az úton tartani a járgányt. Valószínűleg, ha ugyanerre a motorra ráírnának egy valós autókkal, valós helyszíneken játszódó gamét, az már csak a kezelhetősége miatt is jó esélyekkel indulna az arcade-versenyek népes táborában.

És ami kevésbé

Először is nagyon-nagyon rövid — amikor komolyan nekifeküdtem, egy délután alatt 84%-ig tornáztam fel magam. Sajnos a 13 pálya is kevés, de legalább azok nagyon változatosak. Nem értettem a gépigényt sem: mint azt alul láthatjátok, a D3D támogatás kötelező. Mondjuk ehhez képest, amikor feltettem a felbontást 1600x1024-re, bár igaz, hogy nagyon szép volt, de szerintem kb. ilyennek kellett volna lennie 1024x768-ban, vagy akár 800x600-ban. Eleinte nagyon fusztrált az is, hogy az ellenfelek, ripszropsz elém kerültek, anélkül, hogy láttam volna, ahogy megelőznek — aztán rájöttem, hogy hol vannak az útrövidítések☺

Sajnos a Dreamcast verzióban lévő osztott képernyős multiplayer mód egy az egyben kimaradt...

A végére

hagytam a legszívhezszólóbb poént, amit valaha csak számítógépes játékban láttam — és amely az egyetlen jele annak, hogy a játékot elsősorban gyerekek számára készítették (vagy azok számára, akik nem tudnak veszteni☺): ha nem az első három hely egyikén futunk be a célba, ugyanúgy a dobogón találjuk magunkat — igaz ezúttal egyedül, és a közönség rivalgása nélkül — de marhára boldogan.

Hiszen az akkor is a dobogó!

VargaB.

EIDOS / Crystal Interactive
PII 266 (P233), **64 MB RAM** (32 MB RAM), **D3D!**
www.eidosinteractive.com

LÁTVÁNY · JÁTSZHATÓSÁG · SZAVATOSSÁG · ZENE-HANG

✓ - tartalmas

✗ - ám nagyon rövid

MASTER 576 KBYTE

82%



NBA Live 2001

Do you love this game?

David Stern az Amerikai Kosárlabda-szövetség elnöke idén is rábólintott az NBA Live sorozat aktuális részének a kiadására, hiszen így a monitorokon keresztül is fokozni lehet a sportág népszerűségét (a nézettségi adatok alapján erre nagy szüksége is van), ennek következtében a kosárrajongók nagy örömére most már mindenki a kezében tudhatja a játékot. Mindenek előtt ugyanaz a kérdés zakatolhat minden kosárrajongó fejében, hogy mennyivel sikerült jobban, mint az NBA Live 2000?

Erre próbálok meg választ adni az elkövetkezendő két oldalon.

Megkésve, bár...

...de vajon tud-e ezért az egyáltalán nem elhanyagolható szempontért kárpótolni minket eme produktum? Az tény, hogy mire végre megjelent a program — a kezdeti novemberi dátumhoz képest februárban — több mint a mérkőzések felén túl vannak a csapatok és jó pár tranzakció is lezajlott már a játékos piacon.

Ehhez képest a cserék november végi lezárása a játékban egy kicsit felbosszantott. Semmiből nem állt volna, ha a kiadás előtt még megcsinálják az aktuális csere-beréket a készítők.

A bevezető közben azt hittem, hogy összecserélték a programozók az április elsejére készített videót a játékba tervezett kópiával, amikor viszont megjelent a főmenü, már tudtam, hogy ennek a fele sem tréfa. Az introban alig villantanak fel pár jelenetet, aminek köze van a kosárlabdához és ezek is csak magából a játékból lettek kiszedve. Még megcsodálhatjuk, hogyan rögzítették a jól bevált motion captured technikával Kevin Garnett mozdulatait és ezzel le is tudhatjuk az előmelegítést.

Úgy gondolom, hogy az NBA éppen elég szép jelenetet termel ahhoz, hogy ne ezt a harmatgyenge bevezetőt kelljen néznünk, ami alatt ráadásul még Montel Jordan is nyávog egy sort.

Szerencsére a lejátszott meccsek utáni hangulatom orvosolni tudta kezdeti problémáimat a programmal.

Lássuk a medvét!

A játék legnagyobb újdonságát idén is a 95 óta kitaposott ösvényen haladó grafikai fejlesztések nyújtják. Gyönyörűen vannak kidolgozva a figurák, látszik az izomzatuk, mozog a szájuk, nagy részükre rá is lehet ismerni. Persze vannak kisebb eltérések, a kiegészítő emberekre már nem fordítottak olyan nagy figyelmet a grafikusok, Dávid Kornél például kiszőkült, nem is tudtam, hogy Torontóban ennyire süt a nap. A sportjátékok készítőit általában a közönség megformálása állítja az egyik legkellemetlenebb feladatok elé, idén még ők is egész pofásan festenek. Igaz, hogy megmaradtak 2 dimenziós szurkolóknak, de legalább részletesebbek lettek, igaz az egypetéjű ikrek előfordulása a nézőtéren jóval a statisztikai átlag felett mozog. A megjelenítés mellett a másik nagy pozitívuma az NBA-nek a játékosok mozgása. Egy-két kivételtől eltekintve egész élethűek lettek a mozdulatok. Nekem jó pár évnyi kosarazás után a dobás kicsit furának tűnik, elugráskor hátrafelé kalimpál a dobójátékos egyik lába és a dobómozdulatnál kilóg a könyöke, de azért így is elég emészthetőre sikerült.



▲ Kornél bohócot csinál a Chicago védelméből

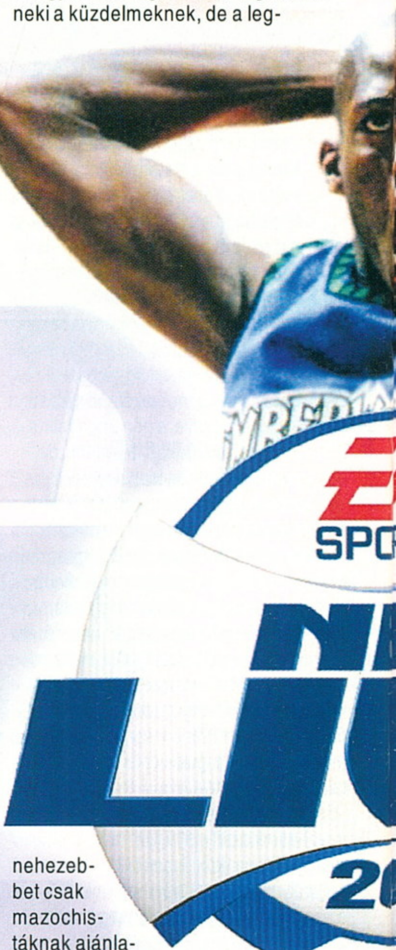


▲ Clark Kent is akcióba lendült...

Viszont a gyűrű alatti mozdulatokról csak elismerően tudok nyilatkozni, az új horgokkal és ziccerekkel sokkal kézenfekvőbb lett a centerjáték is. A látvány kapcsán most jön a fekete leves, a játék gépigénye ugyanis elég nagy. A FIFA 2001-hez képest, ami full extrás 800*600-as felbontásra állítva kellemesen futott egy GeForce 2-essel megerősített 667-es Celeron-on, az NBA olyan képfrissítést produkált néha, mint amikor közvetítési hiba van egy focimeccsen és csak minden második kép érkezik el hozzánk.

Meg kellett nyirbálnom a rendelkezésre álló objektumok és textúrák részletességét ahhoz, hogy élvezhető legyen a game. A Felbontást kitolhatjuk egész 1920*1440-ig, de talán a NASA-nál kéne kopogtatnunk, ha ilyen részletesség mellett szeretnénk élvezhetően játszani.

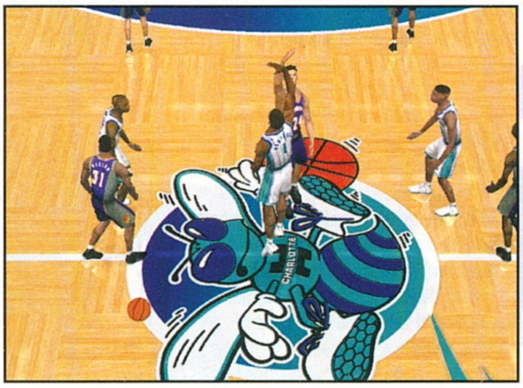
Az NBA meccsek ma már mind egy óriási show részét képezik és ebből a légkörből a 2001 is megpróbál valamit kicsempészni. Habár a meccs előtti játékos felvezetések és az egymás közötti pacsik már a tavalyi verzióban is helyet kaptak, mégis fontosnak tartom, hogy megemlítsem, mert az ilyen kis pluszok nagyban hozzájárulnak a játék hangulatának az emeléséhez. A sportolók mimikái felüdülésként hatnak a játékban egy-egy keményebb meccs közben: igazgatják a szerelésüket, biztatják egymást, néha toporzékolnak, ha nem értenek egyet a bíró döntésével és a büntető előtt, gyakorolják a dobást.



A kommentátorok és a csarnokok hangfalai is a tőlük megszokott magas minőségben szólalnak meg. A labda, a parkett és a cipők hangjai szintén nagyon a helyükön vannak.

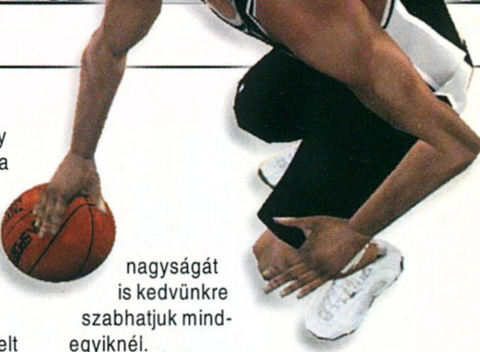
A meccsek alatti cserékről és szabálytalanságokról tájékoztató fényújság is a közvetítések légkörét idézi.

Négy nehézségi szinten vághatunk neki a küzdelmeknek, de a legnehezebbet csak mazochistáknak ajánlanám, itt már pofátlanul csal a gép: gyanúsan sok dobásunk téveszt célt és az ellenfeleink szemtelenül gyorsan mozognak.



Az NBA 29 csapata mellett játszhatunk a keleti és nyugati válogatottal és 5 képzeletbeli csapattal, amelyek az elmúlt 5 évtized legjobb tizenkettőit ölelik fel. Kezdhetünk egy barátságos mérkőzéssel vagy nekiugorhatunk a bajnokságnak, de a rájátszásnak is. A bajnokság és a rájátszás esetén be lehet állítani, hogy hány meccsre szóljanak ezek a kihívások és legyenek-e játékos cserék vagy sérülések egy szezon alatt. A játékos börzén is érdekeltek leszünk, itt véletlenszerűen





szórja szét az újoncokat a program. Az alapszakaszban vásárolhatunk és cserélhetünk játékosokat, de persze ezek az aktuális csapatunk pénztárcájának a vastagságától is függnek. Elkezdhetünk egy franchise jellegű sorozatot is, itt a megfelelő paraméterek beállítása után több szezont is lejátszhatunk.

Még sajátos hangulatot kölcsönöz a játéknak, hogy menedzserként és edzőként is mi tevékenykedhetünk a csapatoknál, játékosokat vásárolhatunk vagy adhatunk el, és a meccseken megváltoztathatjuk a taktikánkat vagy a csapat összeállítását.



Ha esetleg nem lennénk kellően megelégedve a játékosaink teljesítményével, újakat is tervezhetünk, vagy akár magunkat is betehetjük valamelyik csapathoz.

A legalapvetőbb jellemzők mellet, hogy pl. milyen magas és súlyos legyen a sztárunk, meghatározhatjuk a haját, a szemét, és az izomzatát is.

A csapatlehetőségek mellett egy az egy elleni játékot is játszhatunk, erre kint a „téren" kerülhet sor-nappal vagy akár éjszaka-, de itt nem az utca törvényei élnek, hanem ugyanazok a szabályok érvényesülnek, amik a stadionokban. Játszhatunk az interneten egy az egy elleni és csapatok közti összecsapásokat is. Sajnos idén nincs se hárompontos dobó bajnokság, se egyedüli gyakorlás, tulajdonképpen nem tudom miért volt jó kiemelni ezeket a módokat a játékból, de ha már így tették, nem értem miért nem pótolták őket új játékpontokkal.





Az irányítás a jól bevált sémát követi, sok gomb szükséges hozzá, de ugyanazok a lehetőségek oszthatok ki billentyűkre, mint a tavalyi verzióban. Gamepaddal csak akkor érdemes játszani, ha minimum hat vagy hét gombos, mert legalább ennyi kell a legfontosabb mozdulatok kihasználásá-hoz. A billentyűzetkiosztást elmenthetjük és így bármikor előhívhatjuk, nem kell újra beállítani.



▲ *Ez az Ago gyerek nem is nyomja rosszul...*

A legfontosabb billentyűk a támadásban a turbó, dobás és a passzolás mellett a különböző cselek előhozására alkalmasak. Külön osztható ki az alley-oop feladásához, azaz zsákoláshoz löbbelt passz billentyűje is. A védekezésben a blokkolás és az emberváltás mellet el lehet lopni a labdát az ellenféltől vagy fel is lehet lökni, ha nekünk így tetszik.



A labda eleresztése a dobás gomb elengedésének az időzítésével szabályozható.

A kameranézetek közül biztosan mindenki megtalálja a neki legszimpatikusabbat, van három oldalról, egy hátulról (nekem személy szerint ez a kedvencem), egy felülről és a 95 óta jól megszokott klasszikus megdöntött 3D-s nézet. A zoomolás nagyságát is kedvünkre szabhatjuk mindegyiknél.

Érdekes, hogy tavalyhoz képest a fellelhető kamerák száma is csökkent egyel, de nem a használhatatlan felső nézetet vették el, hanem azt az izometrikus közeli kamerát, ami mindig a labdát követte, pedig szerintem ez még használható is volt az egy-egy elleni játékban.

Ellenben a játék profi kidolgozása mind ezek hiányáért kárpótol, a játékélmény teljesen magával tudja ragadni a játékost és az olyan NBA fanatikusoknak, mint én. Külön öröm a fellelhető statisztikák sora. Ide kapcsolódik még egy kisebb kellemetlenség, az újoncokról nincsenek képek a játékban.

Végül is

Az elhangzott hibák mellett az NBA Live 2001 mégis egy nagyon jó játék és ennek elsősorban a profi, részletes kidolgozás és a játékélmény az oka. Emellett az se elhanyagolható, hogy tudott fejlődni a 2000-hez képest, mind megjelenítésben, mind a mozgások terén.

Remélem jövőre visszakerülnek a kihagyott játékmódok vagy pótolják őket, erre lehetne akár lehetőség a zsákolóbajnokság, esetleg a streetball beiktatása. Talán még az újonc válogatottak is érdeklődésre tarthatnának számot. Visszatérve a jelenbe, az NBA Live 2001 minden kosárrajongó számára kötelező darab és rajtuk kívül aki csak egy kis affinitást is mutat a sport irányába, az valószínűleg nem fog csalódni ebben a játékban.

Ago

Electronic Arts / EA Sports
PII 450 (P200), **128 MB RAM** (32 MB RAM), **D3D**
www.easports.com

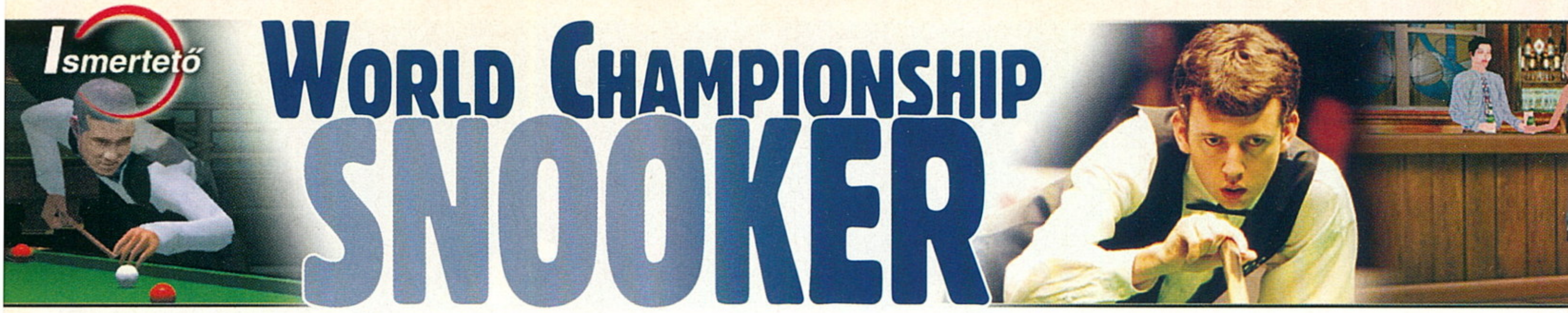
LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG

✓ - új mozdulatok
- kellemes megjelenítés
- jó mozgás

✗ - gépigény
- kevesebb játékmód

MASTER KBYTE

89%



World Championship Snooker

Vigyázz, kigolyóznak!

Akkor kezdjük a World Chamionship Snooker értékelését egy ténnyel: ne számítsatok arra, hogy a számítógépet valaha is megveritek normális fokozaton. Egyszerűen lehetetlen és ez a tény most is legalább 160/120-on tartja a vérnyomásomat, mert a tizenakárhányadik próbálkozáson vagyok épp túl és minden rosszindulat nélkül mondhatom, hogy lassan már lehetetlen vállalkozásnak tűnik! Persze az írás megfelelő részében erre is jobban ki fogok térni, addig viszont kezdjük a tradicionális írásmenettel.



Ami számomra eddig a legnagyobb hiba volt mindenféle biliárd, snooker vagy tökéletes célzást igénylő sportjátékokban, hogy egyszerűen nem volt semmi, ami mutatta volna a pontos gurulási irányt, vagy ha volt az aligha segített, inkább megzavart. Utóbbiból volt kevesebb, leginkább semmi sem volt a programokban, amivel meg tudtuk volna centiméterre pontosan határozni a golyó, labda vagy bármi becsapódásának a helyét. Ez az első kitétel, amiben a World Champ. Snooker tökéletesen átviszi a lécet. Végre sikerült egy olyan célzó rendszert kialakítani, amivel pontosan meghatározhatjuk a golyó irányát, ütésünk erejét, az már egy másik kérdés, hogy a végső győzelmekhez még ez sem lesz elég az esetek 95 százalékában.



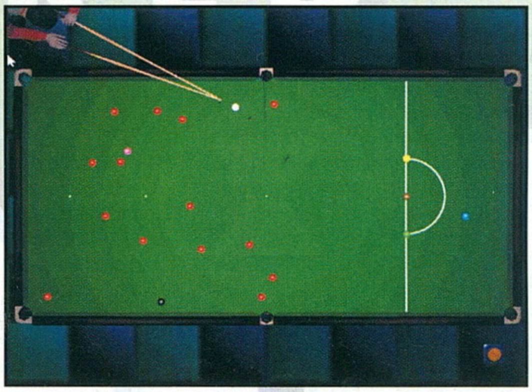
A játék menürendszerében a jól megszokott dolgokat látjuk, az opcióktól a játékosok "teremtéséig" mindent. Több helyen játszhatunk, több szabállyal, mindenféle ellenfelekkel. Van sok értékes és legfőképp hasznos pontja a játéknak. Például tetszik az egyszerű menürendszer, a könnyű kezelhetőség, ahol néha a navigálásnál elég az egeret nyomkodni, még mozgatni sem kell.

Sok dolgot tanulhatunk a Masterclass-menüpontban, ahol a játék történelmétől egészen a verseny közben dúló lélektani hadviselésig szinte mindenről olvashatunk. Talán fontos lehet, hogy egy pár szóban én is leírjam a játék szabályait, bár hozzátenném, hogy nem fogok profi játékos módjára fogalmazni és lehet, hogy apró részleteket nem említek meg, ezt nézzétek el nekem, mivel én biliárdozni szoktam és utoljára snooker-dákót 9 hónapja vettem a kezembe (még szerencse, hogy nem lett senki terhes!).

A Snooker a biliárd elit-verziójának van titulálva a világon, mivel amíg az angolok mindenhol a csíkos és teli golyókat kergették, pár előkelő úriember, miután megszerezte a profi biliárdtudást, valami izgalmasabbra vágyott. Fogták hát, és megnövelték az asztal méreteit. Ez kevésnek bizonyult, mert bizony még így is mindenhova betalálták. Hosszas gondolkodás után a lyukakat is kisebbre vették, de így a golyók nem fértek be, szóval a végére minden kicsit összement, kivéve persze az asztalt. A dákók is vékonyabbak lettek és innen már csak egy lépés volt a golyók más színezete és az új szabályzat kialakulása. A játékban, az asztalon 15 vörös golyó van és 6 egyéb színű, nem beszámítva természetesen a fehéret. A fehér golyón keresztül kommunikálunk a többi kuglival! A vörös golyók 1-et érnek, majd ezeket követik a színes golyók színtől függően. A sárga 2, a zöld 3, a barna 4, a kék 5 a rózsaszín 6 pontot ér. Aki esetleg nem tudná kitalálni, hogy az utolsó, fekete golyó hány pontot ér, az innentől kezdve ne olvassa tovább a cikket! Úgysem fogja érteni a folytatást.



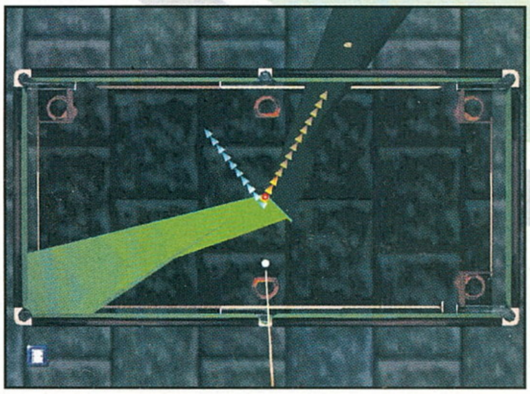
▲ Na, a gép üt, mehetek olvasni vagy tévét nézni



▲ Hogy ide miért kell a "hosszabbító"??

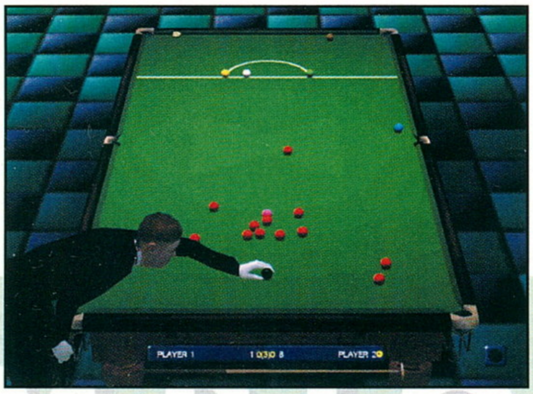
A játékban felváltva kell elrakni a vörös és a színes golyókat. Egy vörös, utána egy színes. Természetesen a pontszámok a golyók értékével nőnek, melyeket sikerült elraknunk a megfelelő lyukba. Amíg vannak vörös golyók, addig színeseket egy fura, Hannibal Lechter kinézetű fickó, mindig visszarakja az asztalra, ha már elfogynak a "vörösök", a színeseket kell érték szerinti sorrendben felfelé haladva elrakosgatni. Aki a legtöbb pontot szerzi a játék során, evidens módon az nyer.

Most, hogy tudjátok a játék lényegét, kicsit térjünk rá magára az irányíthatóságra. Miután megtapsoltak minket a rendkívül kedves és erőteljesen szurkoló (igazi hidegvérű tengeri rozmár hangulatához hasonló) szimpatizánsaink, nekikezdhetünk a játéknak. Amikor ránk kerül a sor, két kameraállásból nézhetjük az asztalt. Az egyik a saját szemszögünk. Innen érdemes a célzást megkezdeni. Ha a fehér golyóval megcélzunk valamit, a gép sárga nyilakkal mutatja nekünk a célgolyó ütközés utáni útvonalát és fehérrel a fehér golyónk várható gurulási irányát. A saját szemszögünkben kicsit mozoghatunk az egérrel és közeli lökéseknél jól használhatjuk, ám ha kicsit messzebbről készülünk lökni, akkor érdemes a felső kameraállásra váltani, ami pontosan 90 fokkal az asztal fölött helyezkedik el (SPACE). Innen tökéletesen látni, hogy a golyó mennyire van lyukon, és menyi esély van



▲ Az átlátszó asztal előnye: jópofa

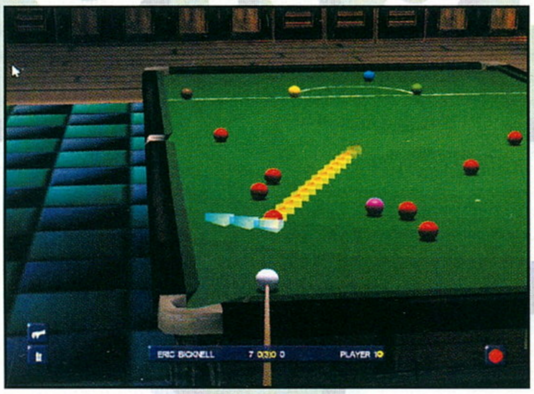




▲ *Veszed le a kezed a golyómról!*

a sikeres lökésre. Ajánlanám, akármennyire vicces is, hogy egy kis vonalzóval nézzétek meg a leghosszabb lökések útvonalát, sokat segít, mondjuk, ha az asztal jobb alsó sarkából akarjuk a bal felsőbe ütni a golyót. A gép csak az irányt és az útvonal első felét mutatja, így jó, ha biztosak vagytok a sikerben. Célozni a nyilakkal lehet, míg a finom-célzást az egér mozgatásával tehetitek meg. Amikor már biztosak vagytok, a jó célzásban, a bal gombbal lökhettek, persze csak akkor, ha megadtátok az erősséget.

Ez itt egy gyenge pontja a játéknak, mivel nem arányos a kijelző. Valahol az erő-skála közepénél kicsit megbolondul a gép, és nagyon visszavesz. Magyarul ezt úgy mondanám: a teljes erőből elkövetett ütés ugye legfelül van a mércén, ám a felénél nem fél erővel ütjük meg a golyót. Ez elég kellemetlen, mert amikor finomkodni akartam, beállítottam egy gyengécske ütésre és az lett a vége, hogy a fehér golyóm alig vánszorgott három centit. És akkor jött az ellenfél... Na, most akkor írnék a játék legnagyobb problémájáról, azokról a bizonyos ellenfelekről. Azt kell mondanom, hogy nem

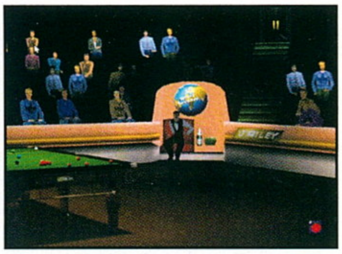


▲ *A célzóka szerint jobb felső lyuk tuti. (Nem volt az...)*

szoktam, hogy én lökök kettőt, majd jön a gép, és 15 percig pakolgatja a golyókat mindenfelé. Ráadásul még azt sem lehet, hogy átléptetem ezeket a magalázó perceket. Végig kell néznem, ahogy minden golyót tökéletes pontossággal elrak a kívánt helyre, persze olykor-olykor annyira valószínűtlen állásból, hogy a házamat rátenném, hogy lehetetlen, majd jön a számítógép, és 5 falas ütésével elrakja a golyót és még ráadásnak egy másikat is, ha már pont útban van.

Na, ez az a pont, ahol picit idegesek lesztek, ahogy én is az lettem. Lehet, hogy van olyan pontja a játéknak, ahol megfogható a számítógép, de itt is csak azt tudom mondani, mint a bowlingnál, hogy inkább élvezhető a program egy baráttal, hiszen rettentően lelombozó, amikor láthatóan irreális pontossággal engedélyez egy hibát sem a program. Ha sikerült kihagynunk egy komoly lehetőséget, csak imádkozni tudunk, hogy a gép elrontsa az egyiket. Azt ugye tudjátok, hogy egy számítógép hányszor ront? Egy ilyen játékban szinte soha! Úgyhogy már már lassan megnyomja a játékot a gép. Nézzük a grafikai megoldásokat! Jók... nagyon jók. Persze tény, hogy egy ilyen játék nem igényel komoly engine-t, hiszen alig mozog valami a képben, mégis azt mondanám, hogy amennyire egy ilyen programban átjöhet a "hangulat", itt átjön. Nagyon tetszik például a csend közben szöszmötölő nézők hanga, de ha vizuálisan nézzük a dolgot, a játékosok selyemmellénye tökéletesen lejön a monitorról, bár mondjuk az asztalfelületről ugyanezt nem mondhatjuk el.





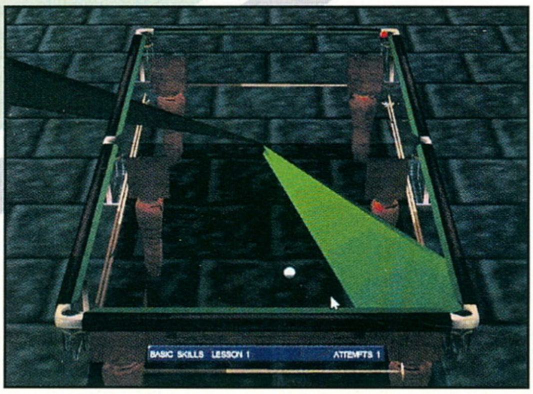


Másik apró vizuális bug, az ütések ponttalansága. Persze nem tartalmilag, hanem vizuálisan! Alkalmanként a játékosok úgy ütik meg a golyókat, hogy a dákó nem is ér a golyóhoz. Apró hiba, de néhány kameraállásból bizony igen jól látni.

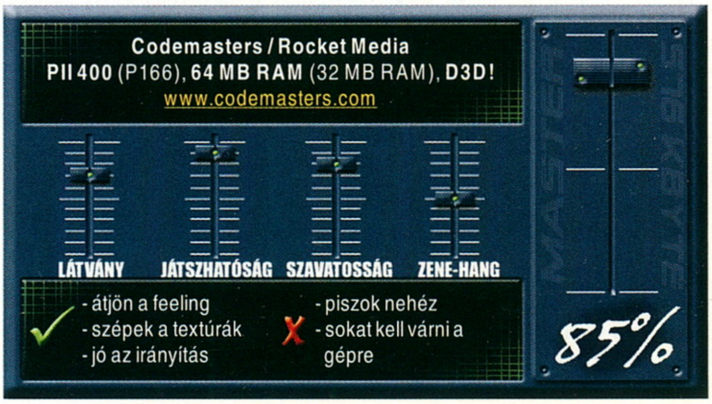
Egészben nézve a játékot, nem tudok igazán rosszat mondani róla, persze ez nem is célom egyik tesztelésnél sem. Hangulatosan és mindenképp élvezhetően mutatja be a játékot és viszonylag még játszható is lenne, ám az a fránya ellenfél mindent tönkretesz. Ha igaz lenne, hogy a játék a fontos és nem a győzelem, akkor senki sem menne bajnokságokra és világversenyekre. Ez itt is tökéletesen érvényes, minden jó hang, könnyű kezelés, hangulatos nézők és szép grafika nem ér semmit, ha a játék tizedik percénél legszívesebben Craig David-módjára bemásznánk a képernyőre és agyonütnénk az ellenfelet, aki nem képes hibázni, csak krétázgat, majd beüti a golyókat.

Szóval, mindent összegezve jó kis játék lett ez a World Championship Snooker, csak arra ügyeljetek, hogy barátokkal próbáljátok ki, vagy menjetek fel a netre és keressetek ellenfeleket, mert a programban minden van, csak megfelelő ellenfél nincs és ennek a hiányában sajnos viszonylag rövid időn belül unalmassá válik, minden pozitívum ellenére. Ha másra nem, egy dologra mindenképp jó: lassan de biztosan profik lesztek a játék szabályaiból és éjjel kettőkor, amikor a tévében csak unalmas snooker meccseket látni, adrenalin fröccsök százait élitek majd meg... vagy nem.

-Adam-



▲ *Az átlátszó asztal hátránya: használhatatlan*





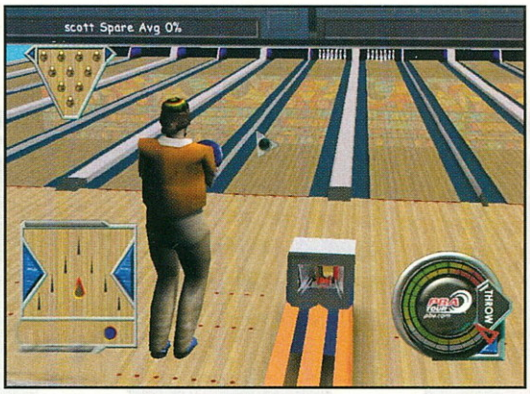
PBA Tour 2001 Bowling



Ez így (NEM) gömbölyű

Na, kéremszépen! A helyzet a következő: sok játékkal játszottam már, de valahogy a bowling kimaradt úgy, ahogy van, illetve 120 évvel ezelőtt még egy Disney-féle bowling megfordult a gépemen, de azt sem nevezhettem igazán életrevalónak, mivel egy kecskével kellett eltalálni a bábukat.
Szóval, mondhatom, hogy viszonylag még PC-bowling szűz vagyok, így az ismeretlenség izgalma is buzogott bennem, amikor nekiálltam felrakni a programot a gépemre. A játék tartalmi ismereteivel kapcsolatban nincs igazán problémám, sőt. Cimboráimmal kéthetente szoktunk áldozni a bowling oltárán, így valamennyire benne vagyok a szabályokban és minden ehhez kapcsolódó látvány és tartalmi dologban.
Egyébként, három hete pont egy bowling-pályánál kötött belém egy 140 centiméteres figura, majd amikor elindultam felé, hogy lecsapoljam a sok vizet az agyából, hát füttyentett egyet és a semmiből előállt 6 darab kopasz, melegítős, fogatlan „vállalkozó”, úgyhogy az est hátralévő részében az étterem testőrei védtek, attól tartva, hogy egy óvatlan pillanatban ezek a tág pupillájú, észjátékosok átlendítik egyik baseballütőjüket a gerincoszlopomon. Izgi volt...

Na, térjünk vissza a játékhoz. Szerencsés módon sikerült a kezeim közé kapnom a játék hivatalos sajtóanyagát, és kíváncsian böngésztem, hogy miket ígért a Bethesda Softworks a programhoz. A játék kivihető a nagyvilágra is LAN és TCP-IP támogatással, így ha már teljese eluntátok a számítógép elleni folyamatos vereséget, hát kipróbálhatjátok magatokat élő emberek ellen is. Na, most jön az izgalmas rész: a program állítólag „szexuálisabb grafikát használ”. Mit? Hát nemtom, talán nők írták a sajtóanyagot, mert én csak ronda, keszeg-formájú férfi fenekeket láttam eddig, így számomra részben átverésnek tűnik eme ígéret. Tény, hogy még nem próbáltam női játékossal kuglizni, úgyhogy lehet, hogy ők majd combfixben és ostorral kezelik a golyókat, ezt már a ti dolgotok lesz kipróbálni.
Tartalmi szempontból megvizsgálva a játékot igazából nincs semmi baj, minden lényeges pont megtalálható benne, ami egy bowling mérkőzéshez kell. Kifejezetten tetszett, hogy a játékosok személyiségét olyan szinten megadhatjuk, hogy még a szemüvegük formáját is mi állítjuk be. Persze valahol ki kell használni a helyet a lemezen, mert akárki akármit mond, sajnos ez a sport nem annyira tartalmas, hogy kitöltsön egy CD-t. És ezt érezni is fogjátok, mert viszonylag hamar unalmassá válik majd a gurigálás. A program leggyengébb pontja vitathatatlanul az a pillanat, amikor megpróbáljuk eldobni a golyót. Már vagy 5 napja próbálok minden logikai tudást ennek a célnak szentelni, de még mindig nem tudtam rájönni, hogy tökéletesen hogy a fenébe kéne nyomkodni a gombokat, hogy minden erő, irány és pergés-komponens jó legyen.



▲ Hej! Kövér, jamaikai tesóm! Szép színű a sábeszdeklid



▲ Hollywood-ban nagy a forgalom, minden pálya foglalt

A játékban a gurításokat az ismert „elindul egy pöcök és mi megállítjuk felfelé egyszer, majd lefelé egyszer” - módszerrel kell kivitelezni, ami kicsit zavaros nekem. Ettől, függetlenül megosztom veletek, amire eddig sikerült rádöbbennem: a kerek kijelzőn először ez ERŐ-mutató indul le, ezt minél magasabban kell megállítani, majd visszafelé jövet, már a PONTOSSÁG-ot jelenti. Aha... itt akadtam el először. Mert az oké, hogy minél szebb zöld tartományban, minél feljebb állítjuk meg a nyilat, annál erősebb lesz a gurítás, de a pontosságot mi jelöli? Milyen szín? Akkor pontos a dobásom, amikor hupibarna a nyíl vagy, akkor amikor vörös??? Megoldhatatlan. Ráadásul tapasztalt sportjátékosként, azonnal nekiálltam megkeresni a TUTORIAL-pontot, ahol megtanít a játékra a gép. Na, ez nem volt. Így visszakullogtam a bowling pályára és nekiálltam újra lökdösni, csak úgy találomra. És még nem is beszéltem nektek a harmadik „kijelzőről”, ami a golyó perdületét segít beállítani. Nem is beszélek róla, mert egyszerűen nem tudom, hogy miként üzemel, így jobb, ha ti is próbálkoztok és reménykedtek valami pozitív eredményben.
Előfordult, hogy direkt kétszer egymás után ugyanazokkal az értékekkel gurítottam, és mégis két teljesen más eredmény született. Egyszerűen kaotikus az irányítás a játékban. Eme pár sor lehet, hogy kicsit zavaros, de aki megnézi a játékot, azonnal tudni fogja, hogy miről próbáltam irogatni ebben a részben.
És a problémák csak jönnek. Például ha a számítógép ellen játszunk, mindenképp végig kell várnunk a gép gurítását is. Ha esetleg 5 ellenfelünk van, akkor 5X2 gurítást kell végignéznünk a géptől, függetlenül attól, hogy tulajdonképpen csak mi ülünk a gép előtt. Apró hiba, de unalmas és zavaró. Aki ez kicsit is járt bowlingozni, az tudja, hogy a golyók színe mit jelent. A súlyosságát szokták jelölni a színekkel. Minél sötétebb, annál nehezebb. Namármost, ugye minél nehezebb a golyó, annál jobban terít a bábuk között. Na, ezt sem érezni a játékban. Én ugyanazzal az erővel dobtam el a rózsaszín (általam Barbi-

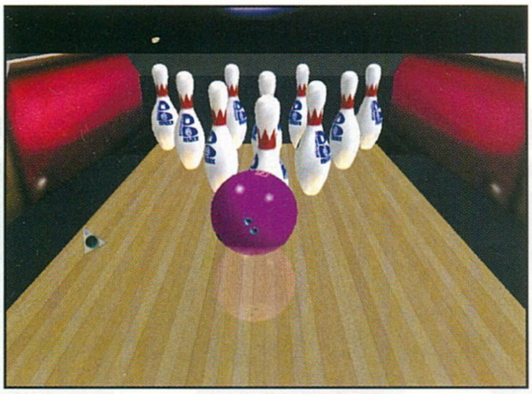


▲ A tökéletes testhelyzet. Pihentető és egészséges



▲ Szegény lila golyós! Nem sejt, hogy balról jön az öreg Hannibal



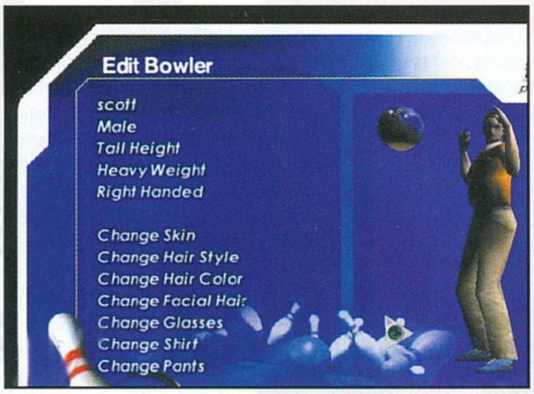


▲ *Amiből nekem kevés volt: találat*

labdának hívott) golyót, mint a feketét és mindkettő ugyanúgy pusztított, sőt, ugyanolyan erővel és sebességgel gurult. Ehh? Ebből egyenesen következtethetünk arra, hogy egyszerűen a labdák és pályák különbségei mindössze grafikailag értendőek, érzésre, tartalomra, mozgásra minden ugyanaz az egész játékban.

És itt ha ezeket értékelném a „közepes"-szónál jobb nem nagyon kívánkozna a számra. Ha már említettem pár sorral feljebb az ellenfeleket, elmondanám, hogy tudásuk szempontjából úgy érezheti magát az ember, hogy mindössze azért vannak ellenfelek, hogy megfelelően lealázzák. A gépi játékosok olyan profikat csavarnak, pörgetnek, löknek, húznak, tolnak, mindent csinálnak, hogy azt sem tudjuk hova szégyenkezzünk, mi meg bután próbáljuk megfelelő időben megnyomni háromszor a SPACE-t, csak azért, hogy egyszer eljusson a golyó addig a fránya bábukötegig.

És akkor most nézzük a grafikai színvonalat. Mit? Színvonalat? Hááát... nem tudom. Talán a pályák kidolgozása jó lenne és a bábuk mögött lévő kamera képe is látványos, de ettől eltekintve szinte minden rondácska. Bocsánat, nem is az a jó szó, hogy rondácska, inkább hiteltelen. Némi textúrát látni a pályákon, de a hátterek szinte homogének. Például ha kinéztek az ajtókon, egyszerűen be lett szúrva egy fénykép, ami viszont úgy néz ki, mintha a bowling–szalon ajtajára kívülről ráragasztottak volna egy plakátot.



▲ *Scott barátunk épp mellel veszi le a golyót*

A helyszínek között szinte teljesen felesleges járkálni, mert mindegyik pálya teljesen ugyanaz, még a környezet tekintetében is. És akkor ezek után van pofája megkérdezi a játéknak tőlem, hogy milyen bábuk legyenek felállítva a pályára, fekete profi bábuk, vagy fehér amatőrök... nem tök mindegy, ha még gurítani sem tudok?!?

Sokszor éreztem azt a program alatt, hogy egy temetésen játszom éppen, és ha megfordulok, láthatom a ravatalt és a néma fekete ruhás embereket is. Ez nem vicc! Olyannyira inaktív minden szemlélő, hogy olykor azon gondolkodtam, hogy hozzájuk vágnám a golyót, hátha erre felébrednek. Legalább egy kis mozgás lenne. Valaki igyon, egyen, verekedjen... bármit, csak érezném a hangulat egy árva szikráját is!



▲ *Kevésbé büszkén egy gyenge gurítás után*

Azt, hogy esetleg a szomszédos pályákon más is játszhatna, már fel sem merem vetni, mert szinte természetes, hogy lehetetlen.



▲ *Ebben a játékban csak rusnya színű labdák vannak?!?!*

Pedig igenis unalmas, hogy minden helyszínen csak én játszom a 40 pályán. Ha az egész játékot kéne néznem, akkor azt a fura értékelést tudnám mondani, hogy a jó próbálkozás ellenére minden hangulati elem csődöt mond, és az egyetlen mentőövet, az irányíthatóságot sem sikerült jól megoldani, így a program sokkal inkább kihívás, mint szórakozás.

És akkor a „kihívás"-szóval még én próbáltam jóindulatú lenni, mert ez alapján egyesek még megveszik a programot, pedig írhattam volna a „rossz"-szót is és akkor máris nem ennyire engedékeny a teszt.

Talán vannak olyanok köztetek, akik rájönnek a játék lényegére, és komoly órákat tudnak eltölteni a gép előtt, pusztán azzal, hogy dobálják a golyót a célok felé, de nekem ez sajnos nem sikerült, pedig a játékot eredetiben szeretem nagyon. Valahogy a nehézkes dobások, a silány grafika és a háttérben levő mozdulatlan robotok (akik azért néha összecsapják a tenyerüket, de akkor is inkább hasonlítanak a Dáridós dróttal mozgatott közönségre, mint bowlingozó fiatalokra) nem segítették elő a bennem megjelenő bowling érzés kiteljesedését.

A zene! Na, ott nem voltam teljesen meglőve. Az olyan bowlinghangulattal bír és még használható is volt a játék közben.

Tudom, hogy ez édeskevés, mint pozitívum, de legalább a zenék tetszettek nekem a programban, és ha valaki megkérdezné, hogy mi volt az egyetlen pozitívum, akkor csak ezt tudnám megnevezni.

Sajnos a Multiplayert nem tudtam kipróbálni, de őszintén remélem, hogy az lesz a komponens, ami eladja a programot. Talán, ha nem egy számítógépes tökély-ellenféllel kell küzdenünk, aki mindegyik gurításával terít, hanem egyik részeg haverral, aki ugyanúgy nem találja el a pályát, mint mi, akkor talán élvezhetőbb az egész. Próbáljátok ki, hátha.

-Adam-

Bethesda Softworks / Bethesda Softworks
PII 300 (P200), **64 MB RAM** (32 MB RAM), **D3D!**
www.bethsoft.com/pba2001/home.html

LÁTVÁNY | JÁTSZHATÓSÁG | SZAVATOSSÁG | ZENE-HANG | MASTER KBYTE

✓ - Multiplayer
- jó zene

✗ - nehéz, érthetetlen
- élettelen
- egyoldalú

66%



Bugs Bunny & Taz TIME BUSTERS



Wrebedeblede-prc-eee!

Kétségtelen és tagadhatatlan tény, hogy mint minden műfajnak, a rajzfilmnek is vannak császárai. Az emberek nagy többsége, ha feltennénk neki a kérdést, miszerint melyik is lenne eme alkotóbrigád, természetesen rögtön rávágna, hogy a Disney. Jóval kisebb százalékuk valószínűleg a mostanában a rajzfilmek terén is egyre jobban feltörekvő Dreamworks csapatára voksolna.

Szinte érthetetlen módon az emberek túlnyomó többsége a rajzfilmet azonosítja az ún. egész estét betöltő rajzfilmmel — ezek között valóban a fentebb említett két nagy név viszi a pálmát, azonban ha globálisan tekintjük a kérdést, akkor rá kell jönnünk, hogy a műfaj nem merül ki ennyiben.

A múlt század első felében egy Walt Disney nevezetű fickó — amúgy napilapok hátsó oldalán található folytatásos képregények alulfizetett rajzolójaként — gondolt egy nagyot, és a fejéből frissiben kipattant figura főszereplésével



elkészítette első mozgó képes alkotását. A filmkockákon fekete-fehérben egy lapátfülű, térdnadrágos, hózentrógeres, fehérkesztyűs egér bohóckodott egy gőzhajón. A Chaplini humor, és a pár perces időtartam ellenére (vagy épp ezért) a mű hatalmas sikert aratott — a figura, akit szerényen csak Miki egérnek hívtak, nemzeti jelképpé vált, és diadalmenete a mai napig tart.

És hogy mi köze ennek a mi történetünkhöz? Csupán annyi, hogy neki, és persze alkotójának köszönhetjük a rajzfilm műfaj áttörését.

Az évek során a műfajon belül újabb műfajok, irányzatok születtek, amelyek bizony sokszor legalább olyan



messze állnak egymástól, mint egy Shakespeare darab egy Bruce Willis filmtől. És igen, való igaz, hogy az egész estés, monumentális rajzfilmek között a Disney és a Dreamworks a király, de az emberek hétköznapjaiban, az otthonukban mégsem ők viszik a pálmát.

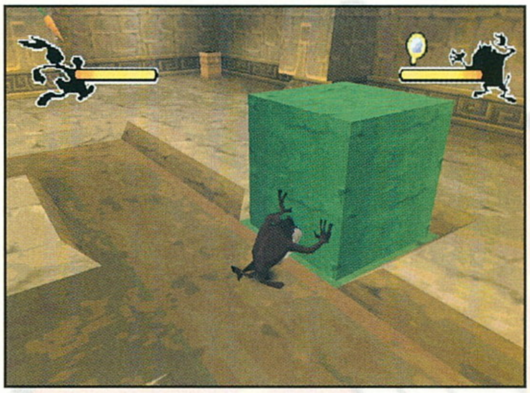
A Warner bratyók razfilmjeit azóta imádom, amióta először láttam őket. Hőseik legalább olyan ismertek és népszerűek, mint bármely Disney figura — hiszen nincs olyan ember, aki ne tudná, ki az a Tapsi Hapsi, vagy a Kengyelfutó Gyalogkakukk. Múltjuk patinás, gegjeik örök érvényűek, és mindenki számára érthetőek — az ötévest ugyanúgy megnevettetik, mint a negyvenévest.

A nagy öregek, mint Dodó kacsa, Szilveszter, vagy Csőrike bizony nem ma kezdték a szakmát, valahogy mégsem porosodtak be. Hívhatjuk show-jukat akár Merry Melodies-nak, akár Looney Tunes-nak, akár Bolondos Dallamoknak, a lényegen nem változtat.

Persze Warnerék sem szeretik a seggüket zsibbasztani a babérokon, újra és újra előjönnek valami bődületes nagy marhasággal (persze jó értelemben véve), amelyek mindig beváltják a hozzájuk fűzött reményeket (látnátok például GyZ Tazos sapkáját — közveszélyes!). Legújabban a „Warner tesók" elnevezésű, három fős majomcsapat riogat minket a képernyőről, valamint a Bolondos Dallamok sztárjai, fiatalított kiadásban — mind csupa értékes darab, azonban számomra már nem azt az élményt nyújtják, mint a jól megszokott Warner figurák.

Az ismert és roppant népszerű hősök ennek ellenére a PC-s játékpiacon igencsak ritkán fordulnak elő — míg a Disney Interactive évente öt-hat, vagy akár még több címmel is jelentkezik, a Warner Bros. csendben a háttérbe húzódva marad, és ezt az óvatos elzárkózást csak nagy ritkán törik meg egy-egy konzolos megjelenéssel, amelyet néha egy PC verzió is követ.

Hát persze, hogy a Bugs Bunny & Taz,: Time Busters is konzolos fejlesztés — bár nem tudom biztosan, melyik verzió jelent meg előbb, a játék oly módon magán hordja a konzol-játékok minden jelét, hogy egy percig sem lehet kétséges: a PC verzió készült a konzolos alapján, és nem fordítva.



▲ *Taz akcióban*

Warnerék nem igazán titkolt szándéka az volt, hogy hidat verve múlt és jelen között, összehozzák két igencsak sikeres figuráját — így kerülhetett össze az ironikus Tapsi Hapsi az egyszerűen csak tök hülye Tazzal, hogy egymással karöltve legyőzzék életük mindezidáig legnagyobb kihívását. Ja, hogy miféle kihívásról van itt szó?!

Na mondom:

Hány az óra, Vekker úr?

Történt egyszer pediglen, hogy Nagyi greenwich-i házában (tudjátok, ő az az idős hölgyike, aki Csőrike gazdájaként híresült el) egy egérke szabadult el, aki nem átallott szegény anyóka kis birodalmában szabadon garázdálkodni. A Nagyi persze ki is hívta a helyi rágcsáló-irtót, ám arra ő sem számított, hogy eme becses tisztséget a mindenre tökéletesen alkalmatlan, örök vesztes Dodó kacsa tölti be. Persze jó rágcsáló-irtóhoz illően Dodó rögvest ki is szállt a házhoz, hogy leszámoljon a rettegett dúvaddal.

Történetesen azonban a csetlő-botló szárnyas némileg kétballábas módon a hajtóvadászat közepette ripityára zúzta a Nagyi óráját, mely az idősíkokat hivatott kordában tartani. A hatalmas szerkezet alkatrészei szerteszét szóródtak a vi-lágban és az idősíkok összekeveredtek.

Itt lépünk mi a képbe — Taz és Tapsi Hapsi bőrébe bújva, térben és időben vándorolva kell összegyűjtenünk az óra fogaskerekeit, és az időtörésben elkeveredett manusokat.

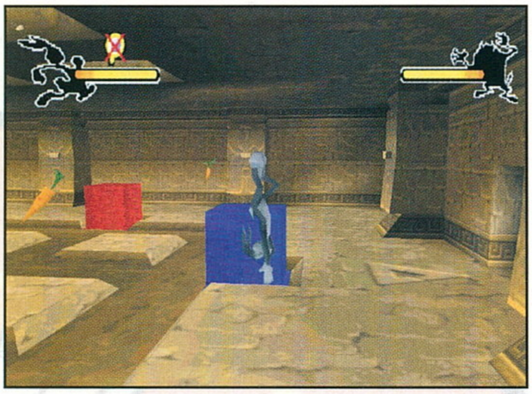
Párosan szép az élet

Az „és" kötőszó bizony nem képzavar — nincs választási lehetőségünk, a két kelekótya fickót egyaránt navigálnunk kell. Erre már csak azért is szükség van, mert mindketten eltérő képességekkel rendelkeznek, ami által hasznosan kiegészítik egymást. Taz az erő, aki szétveri a sziklákat, lyukat ás a földbe, és a spirális









▲ *Egy Tapsi Hapsi féle csukafejes*

szimbólummal ellátott eszközöket is csak ő képes aktiválni. Tapsi Hapsi sokkal inkább az ügyesség megtestesítője — tud úszni, belebújni a földbe ásott lyukakba, lopakodni, a füle segítségével hosszabb rövidebb ideig repülni, ráadásul kicsivel nagyobbat tud ugrani, mint Taz, sőt, még az ő fejét is képes dobbantóként használni. Tulajdonképpen ő az



igazi főszereplő, minden komolyabb interakciót vele tudunk elvégezni: tárgyakat használni, fára mászni, célba dobni, stb.

Mivel kettőjüket egyszerre kicsit bajos lenne irányítani, ezért egyszerre csak egyikükkel navigálhatunk — azonban egy billentyű lenyomására magunk mellé rendelhetjük kománkat, illetőleg bármikor átválthatunk a másik irányítására. Hogy az irányítás pontosan hogyan is zajlik, arról kielégítő képet kaphatunk a Nagyi és Csőrike által levezényelt Tutorialban — mivel nagyon egyszerű, és teljességgel funkcionális, ezért erre nem is veszteget-nék több szót.

Maga a játék, mint az már a képekből is kiderülhetett, afféle ügyességi mászka platform-game, természetesen a kor követelményeinek megfelelően full 3D köntösbe bújtatva.

A cél a terepen minél több fogaskereket összegyűjteni, valamint a pályánként adott számú „időhajótörött" hazajuttatni. Azt, hogy éppen hogyan is állunk, a játék közbeni menü Inventory pontjában tudhatjuk meg — itt pontos képet kaphatunk róla, miből mennyit kell még begyűjteni. Szóval ez eddig tiszta sor.

Mivel a bejárható területek minden pályán igen nagyok, ez a fajta játékmenet könnyen unalmassá válhat hosszútávon — mivel ez mind a kiadó, mind a játékosok szempontjából nem túl kifizetődő, ezért a rafinált fejlesztők szó szerint telespékelték a játékot a legkülönbözőbb ügyességi és logikai aljátékokkal.

Ezt körül-belül úgy kell elképzelni, hogy lépten-nyomon belebotlunk valami kihívásba, ami az alap mászka játékmenettől teljesen eltér. Mondjuk, bemegyünk egy házba, ahol egy fickó dobolását kell leutánozni — persze némi jutalom fejében. Ezeket a feladatokat a szükséges cuccok begyűjtése végett amúgy is muszáj elvégezni, de egyébként is szórakoztatóak. A legkülönbözőbb logikai és ügyességi feladatokat kell megoldani — van itt az általam is nagyra becsült PlayStation-ös Crash Bandicootban látott lovaglási szám, ezúttal sárkányháton, de van tologatós logikai feladvány is. Szó szerint kétpercenként belebotlunk egy-egy ilyen feladványba, amik jócskán megdobják a játék hangulatát. Csak egy jó tanács: érdemes a feladatokat kétszer is végigcsinálni, ugyanis ilyenkor újra kapunk jutalmat, például egy plusz életet — harmadszorra azonban sajnos már nem.



Külsőségek

Na itt egy kicsit gondban vagyok. A Bugs & Taz ugyanis hihetetlenül jól néz ki. No nem mintha olyan nagyszerű grafikai megoldásokat alkalmaznának benne, hanem inkább azért, mert az általam annyira kedvelt rajzfilmek hangulata köszön vissza benne. És ez jó.

Ami viszont már kevésbé jó, az a kisebb-nagyobb grafikai bugok tömkelege. Az egyik legszembetűnőbb az a gyomorforgató helyzet, amikor Taz száján keresztül lelátunk egészen a földig (na most ha ez nem grafikai bug, akkor neki van a legnagyobb ánusza, ami valaha csak létezett), vagy említhetném a karakterek belefolyását a falakba, ami már-már tipikusnak mondható az összecsapott 3D-s játékoknál — ráadásul a textúrák is elég csúnyácskák és túlságosan elmosódottak. Ennek ellenére még mindig szebb, mint jónéhány game, amit mostanában láttam☺

A hangokra egy rossz szavunk sem lehet, Tapsi Hapsi és Taz beszólásai (már amennyire Taz beszólásait azoknak lehet nevezni☺) gyakran mosolyt csaltak az arcomra, viszont a pályákon hallható zenék igen unalmasak és jellegtelenek.

Mindent összevetve a Bugs Bunny & Taz: Time Busters nagyon jó kis ügyességi játék. A benne található logikai és ügyességi részek többségükben nem túl nehezek a kisebbek számára, de kellemesek szórakozást jelenthetnek a nagyobbaknak is (személyes kedvencem az azték kosár/rögbi, ahol Taz felejthetetlent alakít — ennél a résznél igen sokat és igen harsányan tudtam röhögni). Mivel kétjátékos mód is van, ezért akár egy baráttal vállvetve is el lehet ütni pár órácskát vele — bár ez a mód egy kicsit kezelhetetlen, mivel nincs osztott képernyő, így aki lemarad, annak általában annyi...

Elég szomorú tény, hogy a játék minden változatossága ellenére is igen hamar megunható — de még így is ez az egyik legjobban sikerült konzol átirat a 3D-s platform játékok terén. Szóval a műfaj rajongói mindenképpen próbálják ki, még ha nem is ez lesz életük legfelejthetetlenebb játéka — azért jól fognak szórakozni.

VargaB.

Infogrames / A2M
PII 266 (P233), **64 MB RAM** (32 MB RAM), **OpenGL**
www.us.infogrames.com

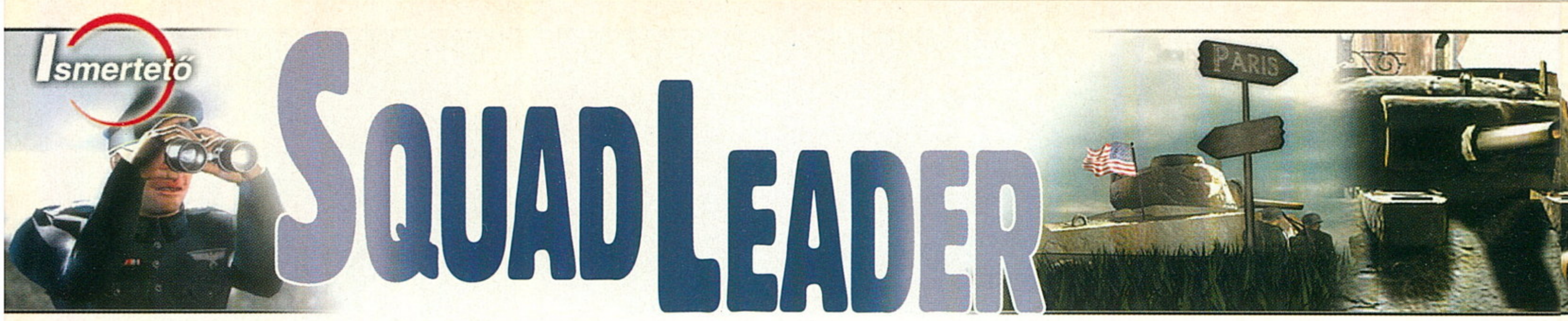
LÁTVÁNY	JÁTSZHATÓSÁG	SZAVATOSSÁG	ZENE-HANG

✓ - Looney Tunes hangulat
- változatos

✗ - grafikai bugok
- hamar megunható
- gyengécske irányítás

MASTER 576 KBYTE

78%



Squad Leader

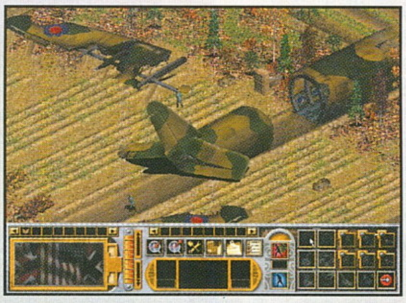
A híd túl messze van!

- Hans! Hans! Ott a fa mögött!
- Nem látom!
- Dobj oda egy gránátot!
- Már nincs időm! Anyám!

AGRHHHH...

E bájos kis párbeszéd is elhangozhatna, sőt el is hangzik a Microprose szárnyai alá vett fejlesztőcsapat, a Random Games „új" játékában. A mostanság reneszánszát élő és klasszikusnak nevezhető körökre osztott stratégia —kategóriában induló „tünemény" alkotói semmit sem bíztak a véletlenre. A második világháborús feeling, amit szintúgy divatnak nevezhetünk már önmagában garancia lehetne a sikerre. A szakasz szintű megvalósítás 5 ember és esetlegesen egy harci jármű irányítására ad lehetőségét. Az ötlet nem új, hiszen már C64-is létezett ilyen jellegű játék, név szerint a Laser Squad. Az alkotók bizonyára igen sokat játszhattak vele akkoriban, hiszen szinte mindent átvettek/elloptak, amit az öreg tudott. Ez bizonyos mértékig nem lenne baj, csak hát sajnos semmi igazán eredetit nem sikerült összehozni vele. De nézzük, hogy is alakult mindez...

A történet nem okozhat komoly gondot mindazoknak, akik jártak általános iskolába. A második világháború igen változatos csatatereire látogathatunk el egynéhány barátunk társaságában. Meglepetésként érhet mindenkit, hogy a három hadban álló nagyhatalom lelkes, vagy lelketlen katonáit vezethetjük tíz plusz négy küldetésen keresztül a győzelem felé. Hogy kik is legyenek a szerencsések, azt az indulás előtt válogathatjuk össze. Különböző tulajdonságok által jellemzett egyének megfelelő kiválogatása igen embert próbáló feladat. Nem könnyű 40 remek képességekkel rendelkező manusz közül megtalálni a nekünk megfelelőket. Választhatunk már megalkotott szakaszt, de mi magunk is verbuválhatunk. Logikus, hogy az orvos gyógyít, a tüzér jól lő például aknavetővel stb... Nehezíti a dolgot, hogy a küldetéseket sikeresen teljesítő/túlélő katonák fejlődnek, így leginkább ők vesznek részt a következő küldetésben is. Baj csak érdemtelen elhalálozásukkor következik be, amikor az utánpótlást a mezei munkások szintjén található tartalékból kell megoldanunk. A bőséges kínálatból leginkább találomra kiválasztott egyének felfegyverzése után máris a csatatéren találjuk magunkat.







Minthogy embereink nem mindenhatóak, ezért egy úgynevezett Action Pont (AP) határozza meg, mit is csinálhat az adott körben. Minden mozgásnak, és általában minden tevékenységnek megvan az adott AP értéke (ára), ami a katona tulajdonságaitól függő személyes AP maximumból vonódik le, amikor valamely tevékenység elvégzésére utasítjuk. Ha elfogy, akkor már csak a következő körben adható ki új parancs. Ha az egységet meglőtték, akkor a következő körben nulla AP-tal indul, mert fáj neki. Nekem is. Az talán említést sem érdemel, hogy nagyon át kell gondolni mit, és mikor teszünk, mert az ellenfél kegyetlenül lemészárolja az AP- hiányában nyílt terepen rekedt egységeinket. Lehetőséget biztosít (megfelelő AP-ért) az úgynevezett „opportunity fire"-re, ami nem jelent mást, mint az ellenséges tűz, nem saját körünkben történő viszonzását. Ez gyakorlatilag a lesipuskás szerepkör, mely akkor lép életbe, ha katonánk meglát egy ellenséget. Ilyenkor a mi kezünkbe kerül az irányítás,



és így alkalom nyílik a megfelelő retorziók alkalmazására. Különösen ebben az esetben fontos, hogy merre néz a drága, mert ha hátulról lepik meg, ami különben elég kínos, akkor ne is reméljük, hogy visszalő. (Logikus.) Néha lehetőséget kapunk, hogy műszaki eszközök (teherautók, tankok) irányítását is mi gyakorolhassuk. Ezeknek elég speciális feladatokat szántak, így nem árt csínján bánni velük. Az ellenfelet egyébként nem éri felkészületlenül a dolog.

Általában a juss el A-ból B-be küldetések dominálnak, amit az ellenség megpróbál mindenáron megakadályozni. Több küldetésben is észrevettem, hogy csak egy megoldás vagy útvonal létezik. Fontos szerepet kapnak a tereptárgyak, amik igencsak megnehezíthetik a dolgunkat. Nagyon fontos, hogy az első pillanatra dekorációnak tűnő tárgyak komoly hatással vannak a játék menetére. Remek fedezéket lehet találni a fák, avagy kövek között, viszont elég nagy kihívást jelent katonáinknak átmászni egy kőhalmon (ergo sokkal több AP-ba kerül). A domborzattal is hasonló a helyzet. Magasabbról messzebbre lőhetünk, és jobban beláthatjuk a terepet. Előszeretettel használja ki a gép



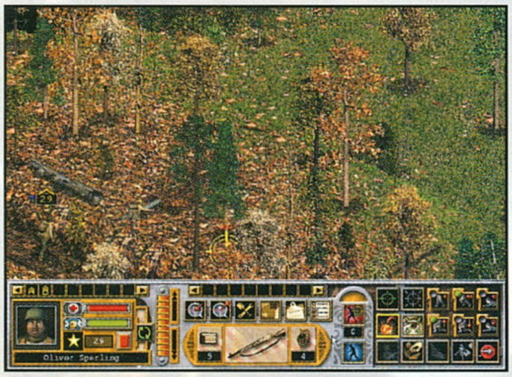
▲ Ejnye Hans, mondtam már, hogy vegyen erőt azon a nagy természetén...







▲ *A lehetőségek igen széles tárháza...*



ezt a lehetőséget. Bár nincs „Fog of war" tehát az egész csatatér a szemünk elé tárul, mi mégis csak azokat az ellenséges egységeket pillantjuk meg, amelyek a katonáink által belátott területre lépnek.

Irányítás a stratégiai játékok alapja, és itt jól vizsgázott a program. Minden utasítás elérhető a játék képernyőről és a fontosabbakat gyorsgombokkal is ellátták. Beállítható emberünk mozgási sebessége (sétál / fut / kúszik), testhelyzete (áll / guggol / hasal), hogy célzott (drágább) vagy összevissza (olcsó) lövéseket adjon le, valamint lesben is állhat. Használhat dobó fegyvert, vagy a pályán elhelyezett egyéb eszközt, építhet fedezéket, továbbá kirabolhatja az elhunytakat. Hátára veheti sebesült társát, vagy gyógyíthat rajta, ha tud. Hiányoznak azonban az indirekt parancsok (kövesd ezt, fedezd azt).

A másik alapvető szempont az MI. A küldetések fölöttébb nehezek lettek, ami ugyan nem baj, csak elég kitartás és türelem szükségeltetik hozzá. Az ellenfél nem az intelligenciája miatt van előnyben, hanem mert jól kihasználja a terep adta lehetőségeket. Érzésem szerint a gép néha csal, például egyetlen lövéssel leterítette az egyik elit katonámat a pálya másik feléről. A játék megvalósítása nem a bevált hatszögalapú





modellezést használja, hanem a négyzethálós elrendezést. Ez talán elsőre szokatlannak fog tűnni, de épp oly jól használható, mint az előbbi, csak a grafikai megvalósítás vált ezáltal spártaivá.

A hangok azok, amik igazán feldobják a játékot. Az aláfestő zene hibátlanul illeszkedik az adott küldetéshez. Az effektek minden igényt kielégítenek. Például ha az egység hófödte felszínen szalad át, akkor hallani lehet a hó ropogását. Továbbá katonáink néha népies közbeszólásokkal „mulattatnak" minket, amit érdemes meghallgatni.

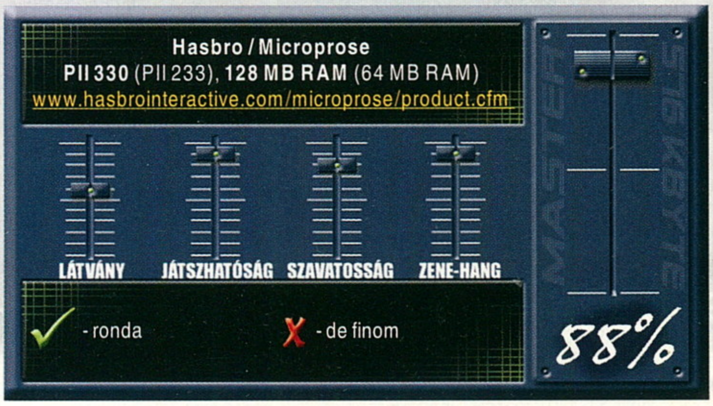
Most jön a fekete leves. Nevesítve a grafikának nevezett borzalom. Mielőtt elkezdenének fenni a késeiteket, elismerem ez nem az a kategória, ahol a „térbegörbített3dimenziócsodák"-nak tündökölnie kell. Mégis azt hiszem, a sprite-alapú megvalósítás fölött eljárt már az idő. Vagy ha nem is, de azért lehetnének nagyobb a felbontásúak. A bajok ott kezdődnek, hogy a játék a 800x600-as felbontást használja, és ennek megváltoztatására nem ad lehetőséget. Könnyeket csalt az orcámra az installáláskor látható kép áradat, mely a „tíz képet három óra alatt" kategóriájába tartozik. A filmbejátszásoknak nagyon alacsony a felbontása, így roppant szemcsések. A játéktér hangulatos, de lehetne szebb is. A vonalzóval szerkesztett domborzat, bár jól átlátható, egyes helyszíneken nagyon illúzióromboló tud lenni. Főleg a téli pályák néznek ki nagyon esetlenül. A tereptárgyak néha lehetetlen szögben állnak és nélkülöznek minden életszerűséget. Az egységek animálása viszont jó, és a fentiek ellenére igen változatosak. Bekapcsolható a pályán megjelenített négyzetháló, és a magaslat levágás, ami rondábbá, ugyanakkor játszhatóbbá teszi a játékot.



Tipikus példa ez a játék arra, amikor egy remek, bár már máshol elsütött ötletet puritán megvalósításban tárnak a nagyérdemű elé. Kiválóan játszható, remek atmoszférával rendelkező játék, amely hatást valljuk meg őszintén, hazavág a „lányka" csúnyácska ábrázata.

Ráadásul a gépigény is az átlaghoz képest egy kicsit magasnak tűnik főleg úgy, hogy semmit nem nyújt ezért cserébe. Néhány sprite-ocska megjelenítése nem ültethet le egy gépet ennyire. Egy azonban biztos, a műfaj szerelmesei bizonyára még így sem fognak unatkozni a közeljövőben.

p.b.





Police Tactical TRANING



Lövölde tééér - ott mindig hideg vaaan...

A rendőrség kötelékeibe tartozó hölgyek s urak üdvözlendő módon hosszas kiképzésen vesznek részt, mielőtt munkaadó intézményük rászabadítaná őket a civil társadalomra — ahol, végre teljes erőbedobással szolgálhatnak s védhetnek. Ugye innentől válik a dolog igazán érdekfeszítővé, lévén az egyszeri s jó rendőr optimális esetben mindig készen áll az akár életveszélyes szituációkban való aktív részvételre s a törvénytisztelő emberkék védelmére. (Ki mondta, hogy bilibe lóg a kezem...?) A szolgálatban lévő rendőr élete ennek okán gyakorta tartogat izgalmakat, így nem meglepő, ha viszonylag sokan rákattannak azokra a főffenetekre, melyek ha virtuális síkon is, de testközeli élményanyag ígéretében csábítják a rendőr lét megízlelésére a júzert. Gondoljunk csak a Swat sorozatra, mely ugyan kétségtelenül nem Szabó 62 közrendőr mindennapjaiba enged bepillantást, aki két fánk elfogyasztása között igazoltat valami kósza lelket, hanem az elit kötelékekbe tartozó urak tiszteletet parancsoló s érdemlő, valóban életveszélyes munkáját mutatja be. Felvetődik a kérdés: fair dolog ez szegény Szabó 62-vel szemben?! Hát a Wizard Works szerint semmiképpen sem az, ennek örömére kipréselték magukból az idei szezon eddigi legdebilebb ötletét: gyártottak nekünk — TADAMM — Rendőr Kiképző Szimulátort. Nos, mindenki rebegje el a kötelező „hő?"-t, majd ha végre ráébredt hogy élete nem lehet teljes e nélkül, jöjjön velem Rendőr Kiképzősdit játszani!

Stukker-kultúra

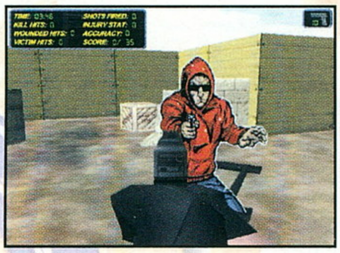
Alig hiszem, hogy a rendőrlelencek kiképzését csípőből azzal kezdeném, hogy lezavarjam őket lőgyakorlatozni, noha ez kétségtelenül egyike lehet ezen lelencek érdekesebb feladatainak s kötelezettségeinek. Ennek megfelelően a Police: Tactical Training készítői ebben látják a rendőrré avanzsálás esszenciáját, így tessék tudomásul venni: más dolgunk nem igen fog adódni a programban, mint mindenféle lőgyakorlatokon bizonyítani rátermettségünket. Első körben kikristályosodni látszik, hogy a rendőrré válás rögös útját tonnányi papírmasé szegélyezi, mely papírmasék szétamortizálása, avagy megkímélése révén demonstrálhatjuk felkészültségünk igen magas fokát, mintegy. Hát nézzük csak: adott jópár scenario, melyek valamely fegyvertípus minél hatékonyabb használatára tanítanak meg minket oly módon, hogy bizonyos számú minimális ponthatárt kell elérnünk az aktuálisan megadott időkeret alatt. Ne tessék extrabonyolult ügyekre számítani: van itt kérem a klasszikus lőtérgyakorlat, mikor ugye egy táblára pingált ember-sziluettet kell aláznunk az éppen kezünkbe nyomott eszközzel, aztán adottak a plusz izgalmakat ígérő sikátor-projectek, mikor véletlenszerűen feltűnő papírmasékkal sokkolnak minket a készítő urak, s mely foglalatosság keretein belül azon körülmény okán számíthatunk plusz izgalmakra, hogy akadnak közöttük ártatlan papírmasék is, akik meglövése természetesen mínuszokkal jár. Ugyanakkor itt vannak a mesterlövész gyakorlatok is: ilyenkor egy adott pozícióból szkenneljük a vidéket, s minden gyanús papírmasét kíméletlenül kilyuggatunk, míg az ártatlanokat nyilván megkíméljük. Nos, azt kell mondanom:





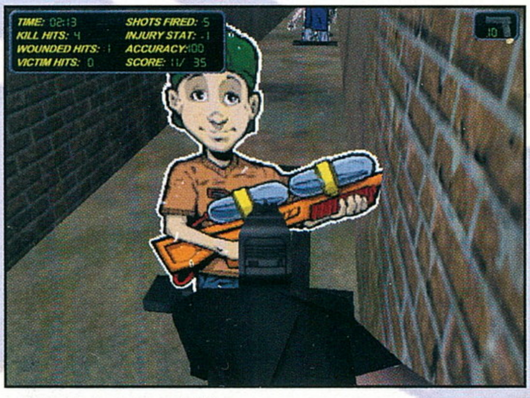
▲ *Ádtá volná át a hályét, lálkácskééééém!*

ennyi a szint. Nem sok, de kevés. Inspirációként választott karakterünk History linkje szolgál, ahol elemzéseket kapunk a már végrehajtott gyakorlatokban elért legjobb eredményeinkről, s melyeket akár ki is nyomtathatunk (háhhá) hogy aztán a Feri orra alá dugdossuk azokat: „bleeee, neked csak ötvenes az ekjurészid nekem meg szááááz!" Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a gyakorlatok teljesítése nem gyerekjáték — egyszerűen jól súlyozták a fiúk az időt, s a papírmasék felbukkanását. Plusz nehezítés ugye az ártatlanok áldásos jelenléte, melyek által a gyakorlatok sikeres teljesítése még komolyabb figyelmet követel. Szóval, ami van, az vitán felül korrekt megvalósításnak örvend — eszmei szinten. Mert ugye az esztétikum az kérem külön fejezet. Ám hiába a jól súlyozottság, a már említett fő motiváció alighanem csak az igazi — már elnézést — fegyverb*ziknak fog hosszas örömforrást jelenteni, az egyszeri halandó s az egyszeri teszter ugyan teljesíti a gyakorlatokat, de el nem tudom képzelni, mily behatás révén éreznék késztetést, hogy újra nekifeküdjek egy már teljesített feladatnak — magasabb pontszám, überkedés ide-oda. Lássuk a gyakorlati útbaigazítást:



Stukker-ismeret

Az elengedhetetlen pontosság utáni legfontosabb elsajátítani valónk az újratöltés jó ütemezésének megtanulása, helyesebben: megérzése lesz. A papírmasék ugyanis mindösszе pár másodperc erejéig aktívak, majd lehanyatlanak. Ha nincs golyó a vasban, lehet káromkodni: ezt a masét elbuktuk, lévén emberünk újratöltés örömére nyugalmas, kimért tempóban fullra tömi az aktuális szerszámot. Ez pedig időbe telik, sőt: szinte már az a képzetünk támad, hogy Szabó 62 réteges ruházatának legalsó komponensének mellényzsebéből bányássza ki az installálni vágyott golyókat. Az alapvető trükkök a következők: lőtéri gyakorlatnál tessék feltérképezni a legtöbb pontot érő sérülési zónát, majd lehetőleg abba pumpálni az ólmot. Ez ugye típusonként változó, lévén sokkal célszerűbb valakit a Shotgunnal mellbe teríteni a szórt sörétekkel, mint fejen kapni, hogy ezen sörétek legnagyobb része elszökjön kétoldalt. Ezzel szemben a Sniper Rifle egyetlen, bivalyerős töltete ugyebár telje-



▲ *Dobod el, Jencike?!*

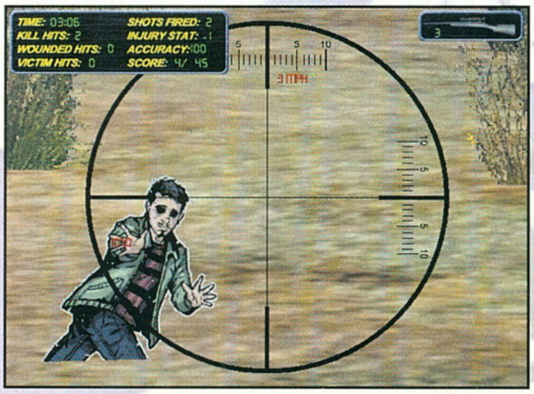






▲ Lődd csak: ezzel a pofával tuti pedofil...

sen jó lesz nekünk szem közé. Ne tessék szadizmussal vádolni: ez csak egy játék, ehe... A sikátor-projectek teljesítéséhez szintén nem árt felmérni a legtöbb pontot jelentő találati zónákat, az ártatlanokat pedig természetesen tessék kímélni. Ha mindössze egyetlen golyónk maradt hátra, azzal a legjobb szépen lecövekelni, s még a továbbhaladás megkezdése előtt „rílódolni” a drágánkat. Mert ugye az elbukott masék mínuszokat jelentenek. A mesterlövész puska használata elvárható módon már komolyabb felkészültséget igényel: alapállapot szerint emberünk buzgón tekintget bele a távcsőbe, melyet a „+”,”-„ billentyűkkel zoomolhatunk kedvünk szerint. Teljes zoom tükrében persze minimálisra redukálódik az aktuálisan belátható terület, ilyenkor tessék Entert nyomni, ha célpont változtatás megejtésére áhítoznánk. Az ártatlan célpontok felbukkanása révén ölünkbe hulló időkeretet azonmód használjuk fel a puska újratöltésére, míg az elegendő muníció birtokában feltűnő civileket zavarjuk szépen el a Backspace-el, lévén így hamarabb jön a soron következő csúnya bácsi, ily módon pedig időt takaríthatunk meg.

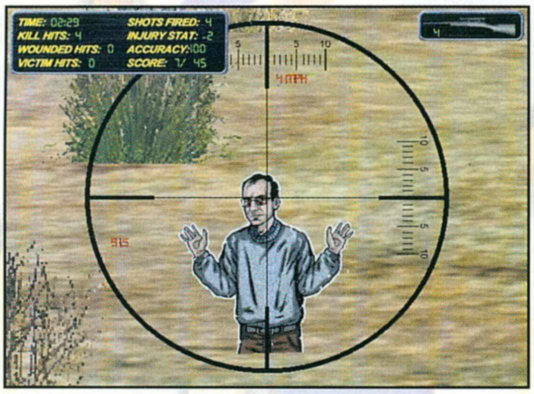


▲ Vász?! Futóhomok?!

Stukker-típusok

Van itt a „gúdold” 9 mm-es, beépített lézeres rásegítővel. Egyszerre 10 golyó fér a tárba, melyek a fegyver jellegéből adódóan a közeli célpontok eliminálására kvalifikáltak. Mintegy.

A 12-es Shotgun egyszerre öt sörétet őrizget a rosszindulatú papírmasék hatékony megrendszabályozására, jellegéből adódóan szintén közeli célpontok ellen hatásos. Azok ellen viszont nagyon. (Mintha nem borulna meg minden papírmasé egyetlen lövéstől...)



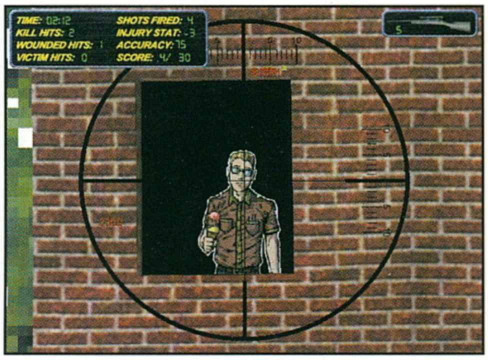
▲ Egy Ártatlan Masé. Azé' lődd ki - höhö, höhö...

Az MP5-ös a Swat egységeknél is rendszeresített gépfegyver, mely szintén 9 mm-es golyókat köpköd magából, percenkénti 800 darabos szórás tükrében, mely már szinte szigorúnak mondható.

A 308-as Sniper Rifle személyében üdvözölhetjük a több száz méteres távolságban leledző gyanús elemek eliminálására is alkalmas durranópálcát, melynek nagy hatásfokú távcsöve mellé üdvözlendő módon még az éjszakai használatot is lehetővé tevő fénykorrekciós kiegészítés is tartozik. Egyszerre öt golyót kajál meg, ám igen nyugodt tempóban.

Grafika, zene, meg minden

Nem tudom, hogy az a motor muzsikál-e üdvöskénk alatt, amely a Carnivores 2 grafikus megjelenítéséért is felelős — ezt valószínűsítheti a Wizard Works részvétele — de a látvány erősen minimál. A mesterlövész puska újratöltésének kivételével gyakorlatilag minden szinten gyengécskének érzem a grafikus kidolgozottságot. Az említett cselekménysort is csak az élethűnek mondható mozdulatok mentik meg a harmatgyengétől, jelzem. A fegyverek megvalósítása elnagyolt, kidolgozatlan, s nyoma sincs a ma már elvárható kis figyelmességeknek: teszem fel, a modell struktúrájára feszített reflection textúráknak, ne adj Isten fényhatásoknak — minden fekete, mint a jó gonosztevő lelke. A terep megvalósítása pedig egyértelműen minősíthetetlen. Emlékszik még valaki a Corridor 7-re úgy '93-ból? Nna. Megközelítőleg az a szint. A papírmasék képregényszerű mivoltával próbálják feldobni a minden erőteljességet nélkülöző képi világot, ám ezek kétségkívül tetszetős kidolgozottsága még nem teszi emészthetővé ezeket a számalmas megoldásokat: gagyi tégla, meg padló textúra a mértani alakzatokból összeeszkábált térképeken. Uggyan kérem! Ezt aligha veszi be bárki is manapság, hiába pingáltak



fel pár falra valami viccesnek szánt graffitit.

Külön szomorú, hogy egy már aktív papírmasé mögé kerülve, annak eredeti képét láthatjuk hátulról is. Nevezhetnénk ezt akár bugnak is, ám a jelenség sokkal inkább a progi összecsapott mivoltára vezethető vissza.

A zene legalább rulez. Némi „sztárszkiésháccs” filinget csempész a progiba, ennek megfelelően az Interstate 76 groove-os nótáira emlékeztető háp-háp gityókat, szemtelen szaxofonokat s flegma ritmusokat kapunk az arcunkba. Szóval zene szintjén nincs problematika. Ezzel együtt üdvöskénk összképe sansztalan azon szintű nívó felmutatására, mely hosszabb időre a monitor elé szegezné a júzert, ennek oka pedig éppen úgy kereshető — s érzésem szerint fel is lelhető — a harmatgyenge motivációban, mint a manapság már szemtelenül gagyi grafikus megvalósításban. A legtermészetesebb dolog, ha a Wizard Works késztetést érez a vadászmezők meghódítása után az FPS más lehetőségeinek feltérképezésére is, jóval célszerűbb lenne azonban kiagyalniuk valami érdemi megközelítést, mert ezzel a rutinszerűen összehozott bohózattal momentán elég rendesen leégették magukat. Mintegy.

by GyZ





Counter-Strike

Klánbemutató

A [CS-SC] klán

A „Da Unlimited AmmoZ" hacker társaság meglepő felfedezésre jutott, mikor 3 havi megfeszített munka után sikerült bejutniuk az ENSZ Biztonsági Tanácsának központi számítógépébe. Egy olyan — a Szivárvány 6-hoz hasonló — speciális antiterrorista osztag nyomaira bukkantak, melynek létezését ENSZ, az amerikai kormány, sőt még a CIA is tagadja. Sajnos szerkesztőségünk és a hacker csapat közötti kapcsolat az adatok áttöltése közben megszakadt. Információink alapján a hackerek 6 tagját azóta eltűntként tartják nyilván.

Most olvasóink elé tárjuk a kapott információk egy részét. Logfile részlet:

United Nations #3464 mainframe
Windows 3.11 (built 32 extreme security)

Enter your login name: guest
Enter your password: ******

Elérési kulcs naplózva, azonosítás folyamatban.........
#Elérés biztosítva#

Szigorúan bizalmas! A file csak 12-es fokozatú jogosultsággal érhető el.
****
Idő: 18:59 PMT
Hely: Chile, Porto Muchachos, helyi biztonsági erők bázisa
Helyzet ismertetése: Lázadó erők a chilei kormány két magas rangú képviselőjét túszul ejtették. A chilei kormány az ENSZ Biztonsági Tanácsát kérte fel a közvetítéssel. A tárgyalások nem vezettek eredménnyel.
Megoldás: CSSC Special Warfare Team
Feladat: végrehajtva
Veszteségek: nincsenek

Jelentés

A két Bell gépmadár hangosan dübörögve emelkedett fel a kifutópálya olvadt betonjáról. A fekete testek méltóságteljesen emelkedtek, rotorlapátjaikkal porvihart keverve a bázis felett. A helikopterek egy elegáns kanyarral nyugat felé fordultak és pár perc múlva már csak apró fekete pontokként látszódtak a távoli horizonton. Ahogy a járművek keltette hang elcsendesedett az apró bázison, a trópusi madarak újra zajongani kezdtek és a kistermetű majmok is visszamerészkedtek, hogy ételt szerezzenek magunknak az őrizetlenül hagyott konyhából.

A délutáni nap szinte elviselhetetlen tűzött, sugarai bőszen ostromolták a légi jármű fekete felületét. A hőséget a helikopter nyitott ajtaján bevágó forró szél csak tovább fokozta.

Az első helikopter utasterében ülő emberek szótlanul tűrték a hőséget, bár mindegyikük nyakig felgombolt álcaruhát viselt. Az izzadtság kövér cseppekben folyt végig a homlokukon, hogy pár másodperc múlva a nyakuk köré tekert kendőben társaival egyesüljön. Lent a ritkás, ligetes erdőt lassan összefüggő lombszőnyeg váltotta fel, melyet sok helyen folyók, patakok szeltek ketté. A helikopterek végig a hegyeket szétválasztó völgyekben repültek és olyan közel száguldottak végig az erdő felett, hogy az utasok akár kézzel megérintették volna a magasabb fák tetejét. A nap lassan a távolban elnyúló hegylánc pereméhez ért, és a vakító napkorong lassan narancsszínűvé vált és a hőség valamelyest alábbhagyott. Majdnem két órás repülés után a kabint eddig megvilágító piros lámpa kialudt és sárga fény árasztotta el az utasteret. A katonák fülében megreccsent a fülhallgató. A pilóta hangját a gégemikrofon az érthetőség határára torzította.



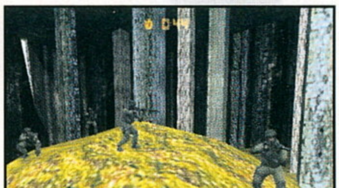
▲ Ez a nyomorult pilóta majdnem a lábujjamra tette a gépet!

— Alpha 1. Bevetési zóna 6 perc múlva.
— Értettem Sólyom 1! Alpha, Bravo, Charlie, Delta osztagok utolsó ellenőrzés. Zöldre indulunk!

A harcosok arca megkeményedett, ösztönösen fogást kerestek fegyvereiken. A helikopter lövésze kibiztosította a géppuskát és feszülten figyelte az egyre közeledő tisztást. A tisztás ugyan természetes képződménynek tűnt, de ha a figyelmes szemlélő jobban szemügyre vette a ritkás ligetet, akkor egy töredezett felszínű kifutópálya nyomaira akadhatott. Ezt az elképzelést a félig romos bádog- és faépületek is megerősítették. A tisztás valamikor repülőtér lehetett, de a dzsungel visszahódította ezt a tenyérnyi tiszta felületet. De hát ki épít repülőteret az esőerdő szívében, 200 mérföldre a legközelebbi „civilizált" várostól...

A két „szitakötő" tett még egy kört a tisztás felett, mielőtt a pilóták egy éles fordulóval irányba állították volna a gépeket. A gépek gyomrából a hosszú kötelek úgy hullottak a föld felé, mintha fekete kígyók lendültek volna támadásba. Pillanatokkal később 10 terepmintás ruhába öltözött katona ereszkedett le a ritkás tisztásra. Pár perc múlva a távolodó helikopterek hangját már elnyelte a környező hegyek lánca.

A kis csapat lassan haladt a háborítatlan dzsungelben. Az első katona egy furcsa eszközzel kezében folyamatosan a sűrű aljnövényzetet kémlelte, a többiek hangtompítós fegyvereikkel biztosították az 50 méter hosszan kígyózó menetoszlopot. A pára nehéz lepelként telepedett a katonákra, és a moszkitók is intenzíven ostromolták a harcosok fedetlenül hagyott testrészeit. Mire a keskeny völgyben elhelyezkedő bázishoz értek, a katonák hátán széles izzadtságfoltok jelentek meg.



▲ A CS-SC team most még csak a szúnyogokkal harcol... De rezzenéstelen arccal tűrik a megpróbáltatást

A kicsiny bázis mindössze 5-6 apró és egy nagyobb épületből állt. Gondos kezek hibába próbálták eltüntetni az emberi tevékenység nyomait, a sárban található friss keréknyomok és a kitaposott gyalogutak jól mutatták az emberi jelenlétet. Egy óvatlan ember talán még be is sétált volna a bázisra, hiszen a bódék ablakai barátságosan világítottak, de a figyelmesebb szemlélő könnyen észrevehette a félig erdőbe rejtett őrtornyokat. Az egyik toronyban egy pillanatra fény villant fel, és bevilágította az eddig mozdulatlan árny arcát. Egy őr óvatlanul cigarettára gyújtott és hibába próbálta a cigarettaparázs fényét elrejteni, ez a könnyelmű mozdulat elárulta őt.

A speciális osztag katonái egy alig érthető parancsszóra több csapatra váltak szét és lassan a bázis irányába indultak. Egy katona a közeli domb tetején foglalta el pozícióját.



▲ A bázist jól őrzik!

— Itt Alpha 1. Mindenki helyezkedjen pozícióba! A felderítés műholdas felvétele szerint a túszok a bázis északnyugati szélén elhelyezkedő nagy barakkban vannak. Kb. 10-12 célpontra számíthatunk Delta 2 mi a helyzet?
— Pozícióban vagyok — recsegett bele Delta 2 a fülhallgatóba. — Kiváló a belátásom. Most éppen téged nézlek. Nem borotválkoztál?



▲ Olcsó duplapengés borotva érkezett a közeli drogériába

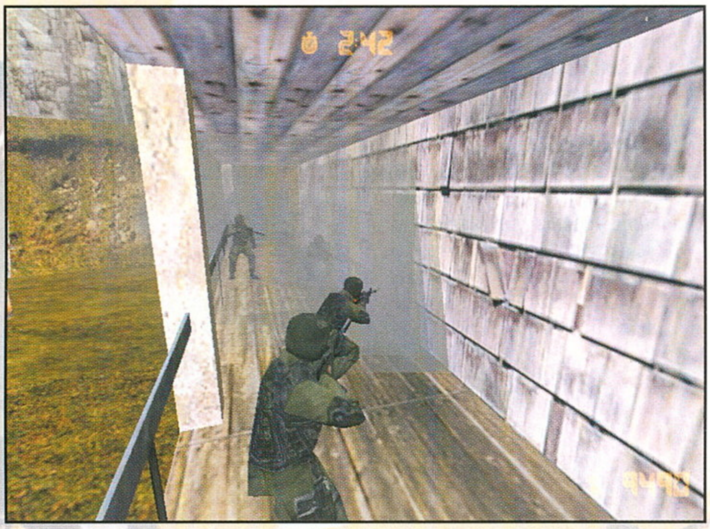
— Egy kis komolyságot Delta 2. Koncentrálj a feladatra! Látsz mozgást valahol?
— Pozitív. Őrök a magaslatokon. Automata fegyverekkel. Nem látom valami jól, de úgy hiszem... AK-47. Az egyik egy szakadt [HEF] FOREVER! feliratú pólót visel.
— Cél és tűz Delta 2. Többiek parancsra behatolnak.





▲ Rossz volt a névválasztás öreg! Remélem végrendelkeztél!

A dombtetőn elhelyezkedő mesterlövész két gyors lövést adott le, a hangtompítós PSG-1-ből.
Az egyik őr hang nélkül rogyott össze, de a másik még tántorgott pár tizedmásodpercig.
Az élettelen test lendületét nem tudta megállítani az őrtorony korhadt korlátja. A zajra az egyik barakkból kilépő szakadt trikót és khaki-színű nadrágot viselő katona lépett elő, de nem volt már lehetősége rá, hogy riassza a bázist, a 3. lövést ő kapta.
Egy pillanattal később nagysebességű lövedék tépte fel a mellkasát, hogy az élő szövetekben végzett rombolás után döngve csapódjon bele a bádogbarakk rozsdás oldalába.



▲ Bang and clear... Valamelyik gerilla kubai szivart szív

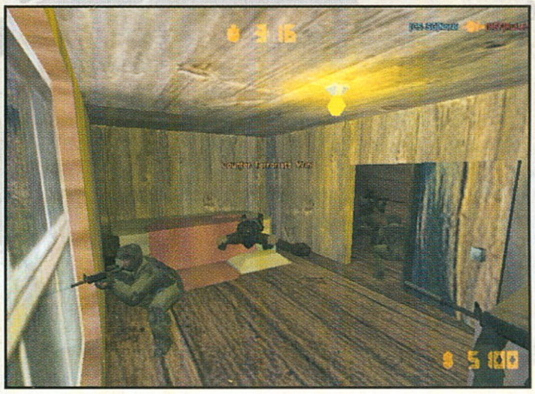
— Itt Alpha 1.
Jelentést kérek!
— Alpha 2. 5 halott, veszteség nincsen.
— Itt Charlie 1. 3 halott, veszteség nincsen.
— Itt Charlie 2. Halottak nincsenek, túszok biztosítva. Veszteség nincsen.
— Delta 1. 4 halott gerilla, két sebesült. Mi legyen velük?

Adatok:

CS-SC Klán (CounterStrike-SportClub)
Tagok száma: jelenleg 12
[CS-SC]CrON
[CS-SC]Norbi
[CS-SC]Nagyi
[CS-SC]VIA
[CS-SC]Totya
[CS-SC]Chei



▲ : Kellett neked annyi sört innod ma este. Ha nem mész WC-re, 2 perccel tovább élhettél volna



▲ Nem ejtünk foglyokat!

— Összes csapat behatolás, harcérintkezés!

A sötét árnyként mozgó kétfős csapatok egy szemvillanás alatt a behatoltak a barakkokba, ahol rögtön tűz alá vették a bent tartózkodó gerillákat.
A gerillák ugyan képesek voltak néhány vaktában leadott lövésre, de a hangtompítós H&K gépkarabélyok megállás nélkül ontották magukból a halált hozó lövedékeket.
A tűzharc kb. 5 percig tartott.

— Itt Alpha 1. Nem ejtünk foglyokat!

Szigorúan bizalmas!
A file csak 12-es fokozatú jogosultsággal érhető el.
Elérési kulcs naplózva, azonosítás folyamatban.........

****

#Elérés biztosítva#

****

[CS-SC]Eki
[CS-SC]Morpheus
[CS-SC]Dante
[CS-SC]Luti
[CS-SC]OneED
[CS-SC]Tetris

Hadműveleti tevékenység közben elhunyt: 6 fő

[CS-SC]Phrogz	KIA 2000.06.20.
[CS-SC]Dave	KIA 2000.10.22.
[CS-SC]OverLord	MIA 2000.12.04.
[CS-SC]KODIAK	KIA 2001.01.06.
[CS-SC]Aladdin	KIA2001.02.02.
[CS-SC]Rogan	KIA 2001.02.11.

A „CS-SC Klán" fedőnevű akciócsoportot 2000. márciusában alapította meg azon fejlett országok csoportja, melyek legjobban tartottak a nemzetközi nukleáris-, biológiai- és vallási terrorizmus erősödésétől. A csapat tagjainak kiválasztásakor merőben új irányelvet határoztak meg. Az eddigi gyakorlattal ellentétben a CS-SC operátorok nem a már működő speciális katonai-, illetve rendőri csoportok (GSG9, Navy Seals — DEVGRU 6, SAS) tagjai közül kerültek ki.
A leendő CS-SC harcosokat több hónapig tartó szuper-intenzív felvételi eljárással válogatják ki. Jelentkezni nem lehet, hiszen a társaság hivatalosan nem is létezik. A megkeresés és előzetes titkosszolgálati megfigyelés után az egyéneket a saját otthonukban képzik kegyetlen, feladat-orientált személyekké egy titkos, telekinetikus-hipnózison alapuló eljárással.
A magas szintű szellemi és fizikai felkészülés után a CS-SC operátor marok- és sorozatlövő fegyverek tucatjainak működését ismeri és nagy hatékonysággal képes kezelni azokat. Ezek után megismeri a különböző robbanóanyagok, repesz- és villanógránátok működési elvét és a fejlett rejtjelező- és dekódoló eszközök professzionális használatát. A tengeri- és ejtőernyős kiképzés mellett a biológiai- és vegyi hadviselés is a kiképzési terv része.
Az akciók közötti felkészülési időszak alatt az operátorok folyamatosan képzik magukat. Minden este fejlett számítógépes szimulációs program (ún. Counter-Strike) segítségével fejlesztik képességeiket jóval az átlag felettire.

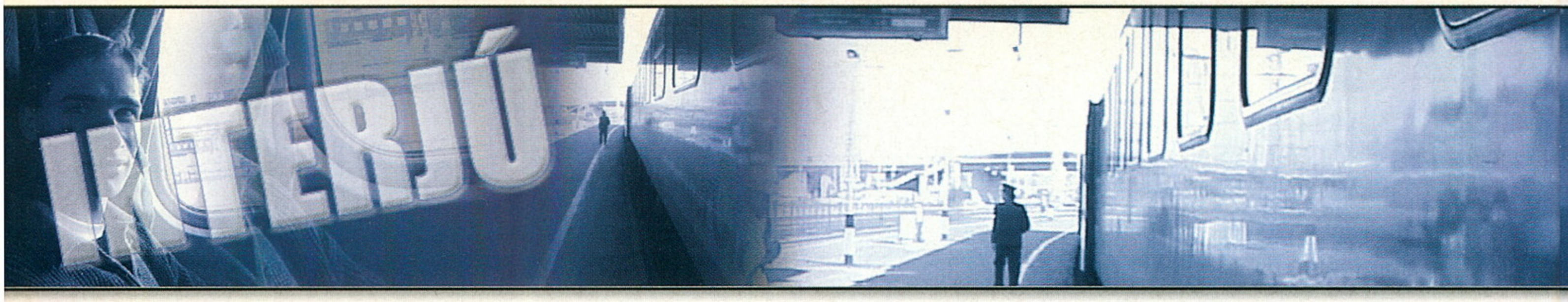
A „CS-SC Klán" tagjainak polgári neve és lakhelye:
[CS-SC]CrON
Beosztás: speciális operátor, osztagparancsnok
Lakcím: Magyarország, Budapest
Polgári név: Ju"/+%!#

Az adás ugyan megszakadt, de szerkesztőségünk mégis a fő CS-SC szerver nyomára akadt. Saját felelősségre olvasóink is megpróbálhatják kideríteni a rejtélyt. What is the CS-CS?

Címek:
CS-SC I: kheops.tvnet.hu:27015
CS-SC II: kheops.tvnet.hu:27016
CS-SC III: erre.van.igeny.hu:27015

Szükséges terminál-program:
Half Life/Counter-Strike

******Kérem ne csukja be az újságot!
Osztagunk elindult a helyszínre******



Beszélgetés az Insane fejlesztő-csapatával

Délelőtt 11 óra. Nyugati Pályaudvar — Budapest. A MÁV menetrendszerinti Intercity vonata kigördül a 13-as vágányról és elindul közel 2 órás zötyökölődésre. A fedélzeten 2 ifjú titán gubbaszt, és éppen arról diskurálnak, hogy milyen nagy feeling is volt az, amikor először kerültek közel a számítógépes játékok azon kategóriájához, amit csak úgy hívunk, hogy Terep. Mert ez a név legenda lett. Egy kis offroad autós szimuláció, melyben a fizikai élethűséget olyan hihetetlenül tökéletesen kaptuk vissza, mint még soha. És mindezt egyetlen magyar emberkének köszönhetjük. Ő volt Nagymáthé Dénes, aki most az Invictus csapatánál dolgozik. Ő volt az, akire nagyban épített az Insane, a tavalyi év legnagyobb dobása a piacon. Nos, feléjük úszott a vonat a síneken...

Előzetes megbeszéléseinknek megfelelően kék baseballsapkában és digitális fényképezőgéppel a nyakamban díszelegtünk a pályaudvar várócsarnokában a helyiek nem kis örömére. Az, hogy Japán a turisták elbújhattak volna mögöttünk, az is biztos. Aztán végre csak megérkezett a csapat egyik alapítója, és elszállított minket a csapat főhadiszállására. Ami nem volt más, mint egy kertesház, Debrecen kertvárosi részén. A rengeteg szobában serényen, mind-mind emberek ügyködtek a számítógépeik előtt. Aztán lecsüccsentünk egy asztal mellé, és kezdetét vettük a kíváncsiskodó kérdésink feltevésének...

576 KByte: Mesélj nekünk arról az időszakról, amikor elkezdett körvonalazódni bennetek az, hogy játékot kell fejleszteneket!

Kozák Tamás: Hárman kezdtük el fejleszteni az első játékot, az OneEscapeet. Ez Amigás játék volt, egy Another World, vagy Flashback stílus követője. Akció / kalandjáték. Azután később csatlakozott Levente, aki csinálta a zenéket, meg hangeffekteket. Meg az utolsó pályán Tibi csinálta a háttérgrafikákat (ez render volt, a többi az kézi rajz), meg egy pár ellenfélnek a mozgását. Így indult az Invictus. '97-ben az Év Játéka lett az OneEscapee Amigán. Abban az időben az Amiga ment lefele, már nem volt rá nagy kereslet igazán.

Ez volt az első Invictus logó alatt megjelent játékunk. '90 környékén — merthogy akkoriban találtuk ki, hogy játékot fogunk fejleszteni — felmerült bennünk is az ötlet, hogy Worms stílusú játékot lehetne csinálni — tehát a szöget, meg a lövés erősségét lehet állítani, lövöldözzünk át a túloldalra -, mint a Tanx, csak több szereplővel. Ezt el is kezdtük csinálni, de Disney figurákkal. Aztán amikor rájöttünk, hogy ez nem jó ötlet, mert jogdíjas dolog, akkor abbahagytuk. Erre ráment 1-2 évünk. Akkor kezdtük el csinálni a OneEscapee-t '92 elején.

576 KByte: Ez elég jó fejlesztési idő volt...

K.T.: Sok idő volt megcsinálni, persze. Meg nagyon nagy játékba fogtunk bele. Volt rengeteg animáció, sok, hosszú pályák, hosszú intro.

576 KByte: Emellett Ti akkor mit csináltatok?

K.T.: Suliba jártunk. Barátnőztünk, Ákosék házat építettek. Szóval mindenki élte a saját életét.

576 KByte: Sokat kellett vesződni, hogy kiadót találjatok neki?

K.T.: 6 céget kerestünk meg, 3-4-nek tetszett a játék, és ki is akarták adni, és a Sadness Software ajánlotta a legjobb feltételeket.

576 KByte: És ezek után, hogy kerültetek kapcsolatba a Terep-el?

K.T.: Tibitől kérdeztem egyszer, hogy nincs valami jó játékod, ő meg poénból mondta, hogy de van egy, a Terep 2. Azt hitte, hogy be fogok fordulni tőle, de azonnal megtetszett. Elkezdtem nézegetni, hogy ebből, hogy lehetne nagy játékot csinálni. Megnéztem a readme file-t, láttam, hogy magyar a srác, sőt debreceni. Elkezdtünk e-mail-ezni, küldtünk neki terepjáróról kis object-eket, játékmódokat, pályaterveket, és neki is tetszett az ötlet, így Sky-al karoltve 6-an elkezdtük fejleszteni az Insane-t.

576 KByte: Ez mikor volt?

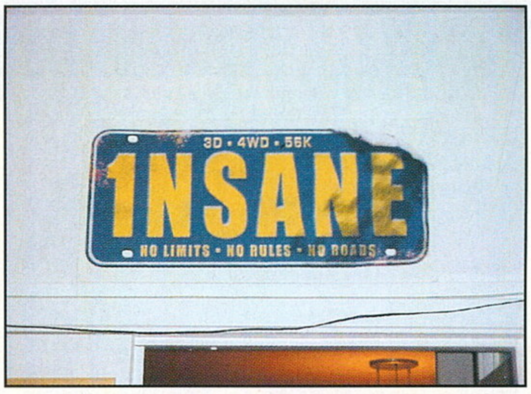
K.T.: '98 márciusában indult a munka.

576 KByte: Hogyan lehetett átültetni a Terep 2 remek fizikáját átültetni az Insane-be, hogy ilyen élethűnek hat?

K.T.: Ez érdekes volt, erre jól emlékszem. Amikor először találkoztunk Dénessel személyesen, akkor azonnal mindenki: Dénes mondd el, hogy működik a fizika. Valami nagyon különleges dologra számítottunk, hogy most elmondja a titkait. Ehelyett: Ahogy Newton bácsi leírta a könyvben. Van egy x tömegű testünk, van alatta egy x tömegű kerék, annak a keréknek ha adunk ennyi fordulatot, akkor ez ennyi erővel fogja nyomni ezt a testet, és akkor a tehetetlenség, meg a rugók, meg az egymásra ható erők. És akkor ezt modellezte le a programjában is. Semmi különösebb: fizikai képletek, testek, tömegek, tehetetlenség, lendület, perdület.



▲ Valakinek játszania is kell



▲ A bejárati ajtó látképe enyhe utalás a bent folyó munkára...

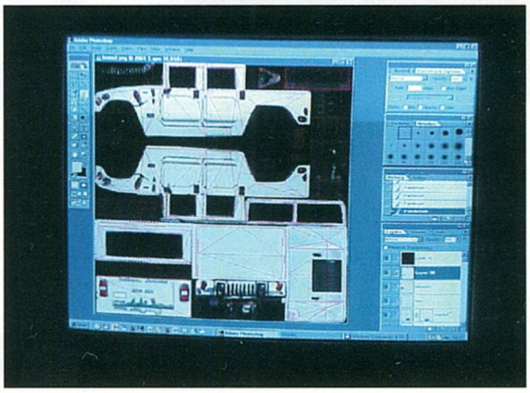
576 KByte: Ha az ilyen egyszerű, akkor miért nem csinálta meg más is?

Mester Tibor: Csak a módszer egyszerű. A lényege az, hogy korrektül van megírva. Az addigi autóversenyekben kezdetleges, és inkább 2 dimenziós fizikai ütközések voltak, nem számított az, hogy alulról, vagy felülről megütődött az autó. A többi játékban egy kocka az autó. Nálunk ez valamivel korrektebb. Az autó alakját követve vizsgálja a fizika az ütközéseket, a kerék nem csak ott libeg a kockán, hanem visszahat a kasznira, megdobja az autót. Maga a módszer nagyon egyszerű, csak a megírása volt nehéz.

K.T.: Régebben a játékkészítők effekteket készítettek. Csináltak egy borulás effektet, egy leszakadás effektet, egy rugózás effektet, és ha ilyen, meg ilyen szituáció történt, akkor lejátssza az adott effektet. Mi pedig úgy döntöttünk, hogy nem fogunk effektet csinálni, hanem majd ha fizika megengedi akkor lejátszódik az, hogy gurul az autó, vagy esik, ütközik.

576 KByte: Mik voltak az idők során eszközölt névváltoztatások?

K.T.: Off the Road volt az első ötlet, ami szerintem mind a mai napig jó név lett volna, csak a Rage úgy döntött, hogy kiad egy Off Road nevű játékot, és hogy a kettő ne legyen túl egyforma, ezért döntött úgy a Codemasters, hogy lesz valami más név. Akkor jött a Land Raiders. Land Rover, meg Tomb Raider, de érzékeltettük velük, hogy ez nem nagyon egyezik a mi ízlésünkkel, és akkor jött az Insane. Ez kifejezi, hogy milyen ez



▲ Új autó rajzolódik



a játék (őrült, bolondos, hülye játékmódok vannak benne).

576 KByte: Hogyan indult a kiadókeresés?

K.T.: Fél évvel az első sorok megírása után, elküldtünk egy avit pár cégnek, mint például a GT Interactive-nak, az Interplay-nek, vagy a Take 2-nak. De a Codemasters részéről éreztük a legpozitívabb visszajelzést, így nem volt kérdéses, hogy velük fogunk dolgozni (a referenciáik is jók, tetszenek a játékaik).

576 KByte: Mennyire egyengették felülről az elképzeléseiteket? Mennyire akartak beleszólni abba, hogy hány pálya, milyen autó legyen benne?

K.T.: Egy autót sem mondtak, hogy kéne, egy autót sem kellett kitörölni miattuk. Egyébként bele szoktak szólni, ha valami nem tetszik, de nagyjából ezek tetszettek nekik. Tetszettek a stílusok, tetszettek a járművek, nem változtattak semmit, nem kértek semmi ilyesmit.

576 KByte: Milyen a visszajelzés a játékról?

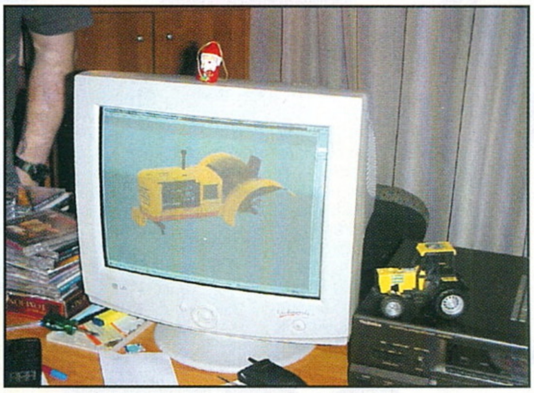
K.T.: Nagyon sok embernek tetszik. Pozitívak a visszajelzések. Magazinoknál is elég nagy értékelést kaptunk, a neten is vannak fan site-ok, ahol próbálkoznak saját paint jobokat készíteni az emberek, meg saját kocsit készíteni.

576 KByte: A hangulat ilyen szintű kialakítása lehet tudatos egy játékban?

K.T.: Erre nagy hangsúlyt fektettünk mi is, meg a Codemasters is, hogy egy új játékstílust teremtsünk. Carmageddon volt, de annak meg volt a maga világa, a brutalitás, meg az emberek elütögetése. Viszont mi olyat szerettünk volna, hogy az Unreal Tournament, meg a Quake-nek a jó játékötletei, meg az érdekes versenyhangulatát átültessük.

576 KByte: 2 és fél év fejlesztési időt őrölt fel az Insane. Viszont ebből az utolsó 1 csak a hálózat beprogramozásával telt el.

K.T.: Nagyon-nagyon nehéz volt megcsinálni. Egy Quake-ben van egy sík talaj, amin halad a játékos. Tehát többnyire X, Y, Z koordinátákat kell átvinni, meg, hogy lőtt, vagy nem lőtt és hogy éppen merre néz. Nálunk meg át kell vinni az autó 4 kerekének X, Y, Z koordinátáit, a kasznit, a töréseadatokat átküldeni, dudál, nem dudál, meg, hogy csavarja a kormányt a sofőr. Tehát sokkal több adat megy át a modemen, mint a lövöldözős játékokba.



▲ *Insane add-on jármű: Zetor*

Aztán ezt le kellett tesztelni mindent. Helyi hálón, online, ilyen modemen, olyan modemen. Le kellett fordítani a szövegeket. Ez kint zajlott a Codemasters-nél. A magyar hangalámondás viszont itt készült egy rádióstúdióban, és Axel, a Kerozin énekese követte el.

576 KByte: Az Insane befejezése után felmerült a kérdés egy küldetéslemez készítéséről?

K.T.: Új pályák, új autók és új játékmódok szinten igen. Készülnek is az új autók — most is azt csináljuk -, kapjuk is a leveleket rendesen. A magyarok Ladát akarnak, meg Trabantot, az amerikaiak dzsippet akarnak, meg Hummert.

576 KByte: Milyen formában lesz ez hozzáférhető?

K.T.: Ingyenesen lesz letölthető a netről.

576 KByte: Élet az Insane után?

K.T.: Nekifogtunk egy új játéknak, ami szintén autós, de ez lehet, hogy még változik. Próbál a Codemasters, meg mi is egy olyan új játékot kitalálni, ami tartalmazza az Insane-nek az előnyeit (fizika, érdekes játékmód), illetve még hozzáad még valami olyat, hogy ne csalódjanak a játékosok, hogy egy következő játék nem sokkal jobb, mint az elődje. Nem tudjuk, hogy mi lesz a neve, lehet, hogy Insane 2... Mi is, ék ők is úgy gondolkoznak, hogy az, hogy új pályák és új kocsik vannak benne, nem elég egy következő részhez. Ezért keresünk egy olyan ötletet, ami nem okoz csalódást az embereknek. Nem tudjuk még, hogy milyen elemek lesznek benne, hogy terepjárók lesznek benne, vagy nem, több út, vagy ház?

576 KByte: A régi engine mennyire lesz újraírva?

K.T.: Teljesen ki lesz dobva. Megy a kukába. Minden újra lesz.

M.T.: Új év, új évezred, új fizika...

K.T.: Illetve szeretnénk a konzolok felé is nyitni.

576 Kbyte: Köszönjük, hogy rendelkezésünkre álltatok, és reméljük, hogy még sokszor hallunk majd rólatok...

K.T.: Köszönjük a lehetőséget!

Aztán még szépen körbejártuk a szobákat, majd bepattantunk az autóba és visszamentünk a pályaudvarra. Este 7 órakor el is indultunk székes fővárosunk felé fejünkben azzal a gondolattal, hogy milyen jól is éreztük magunkat egész nap...

Répási Csaba & Bagó Péter



▲ ***Állnak, balról jobbra haladva:***
Kanál Csaba *(2D grafikus, Insane autó textúrák),* ***Bakos József*** *(2D grafikus, új project textúrák, látványtervek),* ***Kozák Tamás*** *(ügyvezető, vezető grafikus, design, Insane texturák, menüdesign),* ***Nagymáthé Dénes*** *(fő programozó, Insane fizika, hálózati programozás, játékmenet, design),* ***Diviánszky Ákos*** *(programozó, Insane Mesterséges Intelligencia, Menü prgramozás, pályaszerkesztő),* ***Csukás Csaba*** *(2D grafikus, új project textúrák, látványtervek),* ***Glant László*** *(3D grafikus, új project 3D objcetek),* ***Mester Tibor*** *(vezető 3D grafikus, Insane 3D objectek, autók tulajdonságainak beállítása),* ***Tóth Levente*** *(zenész, Insane zenéi, ütközések hangeffektjei),* ***Fésüs László*** *(zenész, Insane zenéi, gitáros, motorhangok)*
Guggolnak, balról jobbra:
Lehocz Kornél *(programozó, új project 3D engine),* ***Simon Gábor*** *(programozó, Insane sound engine, Force Feedback támogatás),* ***Jávorszky László*** *(programozó, Insane 3D engine)*

JÁTÉK

Egy darab dedikált Invictus pólót sorsolunk ki az alábbi kérdés helyes megválaszolói között:

Melyik városban található az Invictus főhadiszállása?

Beküldési határidő: 2001. április 13.
Cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
„Invictus játék"
576kbyte@576.hu



Stupid Invaders

2 év földi hányattatás után Etno, a mindig higgadt, és józanul gondolkozó társunk tépi fel az ajtót, és jelenti be, hogy az űrhajónk immáron repülésre kész, és mint olyan, nem ártana talán akkor minél előbb elpucolni innen. Nos, ebben csak Bolok, egy bérenc gyilkos fogja megakadályozni a lelkes csapatot, hiszen jeges pisztolyával pillanatok alatt lehűti a hangulatot. Egyedül Bud lesz az, aki különcködik az össznépi mókából, hiszen krónikus tévénézés miatt kicsit lemarad az eseményekről, de így el tud menekülni az épület egyetlen biztos pontjaként szolgáló mellékhelyiségbe.

Bud

Lépkedjünk oda a toaletthez, és vegyük fel a WC pumpát, majd a polcról a kétfajta fenékpapírt és a lefolyótisztítót. Az erősebb tekercset applikáljuk rá a pumpára, majd az ablak alatt álva egy speciális ragasztóanyag segítségével küldjük fel a magasba. Máris kijutottunk a klozetból. Azonban ez bármennyire is felüdítő érzés tud lenni, egy fószer bentrekedt a kéményben, elzárva ezzel magunk elől is az utat. Rövid eszmecserénk folyamán kiderül, hogy ő holmi ajándékokkal bombázza a gyerekeket, de mivel elég rég óta a kéményben árválkodik, bizony heveny késésben van. Igen, télapóként mutatkozott be... Kínáljuk meg egy kis lefolyó tisztítóval, és máris szabad az út a pincébe. Leérve megszemlélhetjük, hogy hogyan is jár az, aki pórul.

Vegyük fel a savas bödönkét a hordóról, majd a hátsó részen a polcnak támasztva egy pajszert, míg végül a polc tetejéről egy tölcsért. Vissza a terem átellenes tészébe, ahol egy kripta részbe botolhatunk. A pajszerral feszítsük fel a tetejét, dugjuk a tölcsért a szájába, és kezdjük el neki adagolni a savat. Egy pillanatra megállt bennem az ütő, hogy őméltósága esetlegesen magához tért volna, de miután láttam, hogy csak halmazállapotváltozás történt felmarkolásztam a kulcsot, és visszamentem hátulra. Baktass fel a lépcsőn, majd a létrán, míg végül használd a kulcsodat a lakaton, hogy bejuss a sufniba. Itt először is vedd fel a falnak támasztott egérfogogót, majd rakd is le a lépcső előtti részre. Galád módon oltsd el a villanyt és nézd végig élvezkedve, hogyan csinálódik ki Bolok... Már csak fel kell caplatnod a lépcsőn, és újra szabadon mozoghatsz a házban.

Ha gondolod beszélhetsz a telefonon keresztül Candy egy furcsa barátjával, de azt javaslom indulj el inkább jobbra. A folyosó végi barna ajtón bemenve hátul a doboz halomból vedd fel a rakétát. Ha van kedved szórakozni, még a polc alatti ládára állva kiteleportálhatod a lufit innen. Vissza a folyosóra, ahol használd a bal kéz felé eső ajtót, vagyis a kicsit füstös konyhába látogathatsz el. Vedd fel a frigó melletti kis szekrényke fiókjából az öngyújtót és térj vissza a folyosóra. A végén bal kéz felé nyiss be az ajtón. A kéménynél tréfálkozhatatsz egy kicsit, hisz a rakétát és az öngyújtót ráküldve nem egyszerűen babrálhatsz ki a gólyával... Ha gondolod agyoncsapathatod magad egy lila szörnnyel a szekrényben, én azonban azt tanácsolom menj ki a folyosóra és fel a lépcsőn. Jobbra lépj be a fürdőszobába és a mosogógép gyomrából halássz elő egy kulcsot. A folyosóról a balra nyíló ajtón távozz — így Candy szobájába érsz. A szekrényből egy harisnyanadrágot, a kulcs segítségével a fiókból pedig egy hajszárítót. Menj ki a szobából, és menj egy emelettel feljebb. A balra lévő ajtón nyiss be. Van egy rossz hírem. A pincében használt egérfogó nem bizonyult halál biztosnak, mert Bolok, ha kicsit összetörve is, de életben van, és feltételezhetően most utánunk kajtat. Kéne tehát néminemű kijárat után kutatnunk. Viszont az ablak zárva... Balra a sötétben van egy gomb... Nyomd meg, mássz fel a ládára és vedd fel a kurblit. Ezzel már ki is nyithatod az ablakot, és kimehetsz a párkányra. A pallót csapd át a túloldalra és mássz fel a létrán. Ugorj le a kéményen. Gyanús ott az a piros szekrény, úgyhogy ne kockáztassunk semmit, egyszerűen csak a harisnyával vontassuk körbe és a lelógó végét dobjuk ki az erkélyen. Most jön a nagy csel: másszunk vissza a kéményen keresztül a házba, majd le mindkét lépcsőn és jobbra el. A konyhán keresztül kijuthatsz az udvarra, ahol a lógó harisnyavéget masnizd rá a fűnyíróra. Húzd meg az indítókart, és élvezd a show-t... Nos Bolok, azt hiszem immáron másodszor lett hűvösre téve... ☺ Menj vissza a házba, fel a két lépcsőn, majd jobbra be az eddig ismeretlen szobába. Balra a TV mögül szólítsunk magunkhoz egy kábelt, majd ismerkedjünk meg Bud halával Alphonso-val, alias cuppanós szájjal, aki jelen pillanatban is a TV távirányítóját birtokolja. Mondjuk amúgy se működik majd a szerkezet, de ezt az arcot nem lehetett kihagyni! Szóval egyenesen tovább az ajtón keresztül. A kis folyosóról jutunk el végre a barátainkhoz, akiktől már csak pár centi jég választ el. Dugjuk a zsinórunkat a konektorba, a hajszárítót meg a zsinórba, így máris feloldottabb hangulatban léphetünk tovább. A hajó tehát indulásra kész, most már csak Etno-t kell megvárnunk, míg az emberi disszertációjáról szóló titkos dokumentumokat előhalássza az ő titkos laboratóriumából...

Etno

Szal' a WC-s jelenet után a hátsó részlegben a földön heverő kis dobozkát aktiválva máris egy csúcsszuper hiperszék bontakozik ki előttünk. Mivel azonban a mellékelt zsebtelep heveny lemerülésben szenved, markoljuk fel és a periszkóp mellett lévő dugaljzatba helyezve töltsük fel. Beszéljünk a kompjúterünkkel, akit nem szerencsés feldühíteni, így nyugtassuk meg, hogy nem fogjuk mi ám őt itt hagyni... Viszont a széfet, amiben az iratok vannak, csak akkor hajlandó kinyitni, ha egy gyermekkori kedvence, holmi Maurice jelenik meg. Ejj. Menjünk vissza a székhez, csatoljuk vissza rá az elemet, és üljünk bele. Hopp mit látnak szemeim, csak nem egy pálott péniszt?! Hehe. De a végeredmény úgyis Maurice lesz, a lila kis egér. Most már örömmel konstatálja a computerünk is, hogy megjelentünk, és örömmel teljesíti minden kérésünk. Nekünk pedig csak annyi kell, hogy bejuthassunk a könyvünkért. Miután ez megvan, helyre kis animáció következik, amiben Bolok másodszor tér vissza, de a fűnyírógép ezúttal is sikeresen lép közbe ☺ Szóval elindul az űrhajónk, és mindenki nagyon hepi, hogy visszatérhetünk végre anyabolygónkra...

Gorgious

... mindaddig, amíg másodszor is le nem zuhanunk. Úgy látszik a sors ninc velünk, mert néminemű tápot kell majd szereznünk az út folytatásához. Ehhez Candy és Gorgious indul túrára. Candy-t elragadták az indulatok, így maradt a duci. Vele igen kínos helyzetbe keveredhetünk, hiszen holmi csirkék tipegnek utánunk. Vegyük kézbe az egyiket... Elsöprő lett a sikerünk. Menjünk is tovább, és törjünk egy ágat az útszéli bozótból. Lefelé lépjünk le a gyár előtt, majd szólítsuk meg az óriási csirkét. Óöö, azt hiszem ideje lépni... Lefelé... Miután szabaddá vált a csatornanyílás persze...

Candy

Mivel ő zöldsége előköpettetett az elrabló lény szájából, vele kalandozhatunk tovább. Igaz, nem valami sokáig, hiszen a teendőnk mindösszesen annyi, hogy átmenjünk a csatornán, és benyissunk az ajtón.

Gorgious

Újra a kék lénnyel. Másszunk fel a létrán, majd használjuk a liftet (esetleg csillapíthatjuk az éhségünket a kerékkel ☺). Menjünk át a hídon, majd balra menjünk és használjuk az első liftet. Fent vegyük ki a merőkanalat a bödönből és igyunk bele kétszer a löttybe. Pakoljuk el a nagy kondért is és menjünk be a másik szobába. Huh, milyen diszkrét kis kiállítás. Bár, minden olyan szar... Menjünk a színpadra, húzzuk a fejünkre a bádogedényt, és markoljuk fel a kalapácsot. Jó muri lesz ☺ A megjelenő csirkét pedig csak szimplán csapjuk fejbe... Másszunk vissza a lifttel egyel lejebb. Most jobbra vissza a kis platformhoz, amivel száguldjunk egy emelettel feljebb, A lépcsőn felbaktatva jobbra egy reklámtáblához jutunk, amit éppen hegeszt valaki. Erőteljesebb unszolásunk ellenére sem hajlandó nekünk adományozni a gáztartályát, ezért fájdalom jár... Csapjuk fejbe a kalapácsunkkal, és tépjünk vissza a lépcsőn. Menjünk be a kis szobába a kutyához. Mivel sem az üllő nem segít a kicselezésén, adjuk neki oda a gázpalackot. A hatás nem marad el ☺ Vegyük fel a kutyaólat, majd lépjünk be az ajtón. Bent szólítsuk magunkhoz a gördeszkát, majd lépdeljünk át a zsinórokon. A kutyaól segítségével feljuthatunk a dobozok tetejére, ahonnan egy orsót tulajdoníthatunk el. Most menjünk vissza a lifthez. Menjünk le vele, majd jobbra kukkantsunk el a tehenekhez. Az egyiket kapjuk ki a falból az orsó segítségével, nyomjuk be alá a gördeszkát, majd görgessük a liftbe. Lent taszigáljuk addig, amíg egy ajtó elé nem kerülünk. Itt már csak ki kell nyitnunk azt, és a kötelet rákötve szépen lelógatnunk. Kis idő elteltével a tehénnel együtt érsz majd földet.

Candy

No, de mi történik szegény Candy-vel, aki egy szexőrült karmai közé került??? Most, hogy nálunk az irányítás, menjünk be a fürdőszobába és a fiókból szedjük ki a pengét, a kád széléről meg az olajat. Az ajtó mellől balra nyúljuk le a pufi ülést, majd az ajtó nyikorgásának elkerülése végett használjuk a vasalaton az olajat, majd távozzunk balra. A földre tegyük le az ülésünket, üljünk bele, majd használjuk a pengét.

Az új helyszínen menjünk be az ajtón, és rögtön szembe a következő ajtó előtti porszívóbol a csövet vegyük fel. Menjünk át a másik terembe, és használjuk a búvárruhát. Az akváriumban a sárga tengeralattjárót kell célbavennünk, és onnan is a tüskés halat. Vissza a konyhába, ahol dobjuk rá új szerzeményünket a halas vödörre. A hatás nem marad el, a szakács bácsi kicsit kidőlt. Vegyük fel a szekrény melletti vödröt és használjuk a liftet. Na most aztán nem mindegy, hogy melyik gombocskára tenyerelünk rá, mert igencsak kiteleportálhatunk a helyiségből... A másodikon szálljunk ki, és menjünk végig a folyosón. Jobbra forduljunk be a szobába és nyomjuk meg a gombot. Hümm. Mi ez? Mozog a fal... Ajaj... Nos, lapostetűként kússzunk át a leeresztett ajtó alatt a sarkon.

Balra a dobozok tetejéről vegyük fel a chilit, majd menjünk be az ajtón. A traktort szerelő úrtól az ólmon kívül sok jóra nem számíthatunk, így azt hiszem az lesz a legegyszerűbb, ha spontán csak ráejtjük a járgányt... Az oldalsó ajtó mögött már vár minket a tehén, és az ő becses trágyája, amivel tovább tudjuk majd tolni a szekerünket, mert speciális módon ez kell az űrhajónak. A madame viszont megmakacsolta magát, ugyanis nem hajlandó termelni. Nos, be kell segítenünk neki a csilivel. Ejj, de kényes itt valaki — addig nem eszik belőle, amíg nem meleg. Menjünk át a konyhába a vasajtón keresztül és a szekrényt kinyitva fűzzük rá a gázpalackra a porszívócsövünket és nyissuk meg a palackot. Dobjuk rá a tűzre a konzervdobozunkat, és pár perc múlva nyargaljunk is vele vissza a tehénhez. Nyomjuk bele a tápot, majd a vödröt a farához tartva vegyünk egy mély levegőt és csukjuk be a szemünk... Igen! Megvan a trágya! Már csak az a gáz, hogy Bolok úr ránk talált és a fegyverével a megbízójához vezet. Azonban nem igazán fizetik meg őt. Illetve nem pénzzel. Szóval Bolok a süllyesztőben, mi pedig üvegkalitkában várunk a rajtunk végrehajtandó kísérletekre.

Stereo

Gázaink segítségével könnyen kiszabadulunk a kalickából, viszont a többieken egyelőre nem tudunk segíteni. Menjünk lent ki a hídon át a lifthez. Először az első emeletre kell mennünk. Közben láthatunk egy átvezető animációt, melyben Candy barátunk azzal büszkélkedik, hogy hamarosan Candy barátnénkként kell szólítanunk, hiszen máris ott ül a kísérlet kellős közepén. Mi addig menjünk be a bal oldali ajtón, és hátulról szedjük fel az üres gázpalackot. Töltsük fel nevetőgázzal és térjünk be a jobb oldali ajtón. A kis lemezt felhúzva nyomjuk bele a palackot, majd figyeljük a hatást, hogy mindenki megőrül. Candy eltűnik a süllyesztőben, mi pedig liftezzünk le a színtérre. A doktor cipőjét és kódkártyáját szólítsuk magunkhoz, és liftezzünk a lifthez. Vissza kell térnünk a második emeletre, egészen a kezdő pontig, ugyanis a téglával nekünk még biznisszünk van... A kódkártyával váltsuk meg az életét, majd menjünk vissza a lifthez. Válaszd a harmadik emeletet, és a szoba előtt a lábolvasónál Doktor Igor lábát felmutatva máris bejuthatsz a szentélybe.

Candy

Eközben barátunk egy léggyel került egy pöcegödörbe, és mondhatom fenomenális párbeszédnek lehetünk tanúi. Ez a légyzümmögés valami nagyon Isten lett. Szóval a légy vállalva a taxi szerepét, felfuvaroz minket egy házhoz. A mellette lévő kacatok között bújjunk a női robot bőrébe, és menjünk be a házba. Minő véletlen, egy férfi robot árválkodik odabenn...

Gorgious

Eközben barátunk egy elég elvont helyen landol. Vegyünk magunkhoz egy kis béldarabot, egy kis csontot, és ezt a kettőt nyugodtan ötvözhetjük is. Vegyük fel a koponyát, és mártsuk bele a savba. Menjünk ki a peremre és célozzuk meg kötelünkkel a rácsot. Lent húzzuk ki az éket, majd másszunk fel az előbbi rácsos részre. A savval tudjuk kimaratni a továbbjutást jelentő utzárat. Másszunk fel a létrán, és vegyük magunkhoz az üres kampót, amivel a terem eleji csövet kell szétvernünk. Vissza a nagy, debella ajtóhoz, amin a kampóval szikrát csiholva szó szerint berobannunk az ebédlőbe. Az oldalt található kis kalapács segítségével vegyük fel a nagy fejszét, amivel remekül be lehet fenyegetni a kijáratot elálló háztartási eszközöket. Még menj át két folyosón, amig célba nem érsz egy kis kabinba.

Candy

A robotból kikászálódva némi pénzmag után kéne nézni. Szerencsére nem tart sokáig kiszagolni, hogy a kanapé ülőkéje alatt zsozsó kötegek hevernek. Menjünk ki és fizessük ki a legyet vele. Másszunk be a teleportos szobába. A trükkje a következő: végig kell mennünk rajta olyan mód, hogy 1-től indulunk és ahová érkezünk összeadod a két számot, és így tovább. 1-2-5-8-13-21 lesz a sorrend tehát.

Stereo

Az irányítóteremben keressük meg a teleport platformot. Fent nyomjuk le a pedált, majd az előugró piros gombra rakjuk a téglát. Így megnyílt egy titkos szoba. Benne egy memóriajátékkal, ugyanis le kell utánozni a 4 szín különböző mozgáskombinációit. Mindig egy sorral bővül a folyamat. Két kör megtétele után kinyílik a továbbjutást jelentő ajtó, ami mögött a főnöki szék vár. Stereoék be is punnyadnak a székbe.

Bud

Szegény Bud árválkodik már csak egyedül fent a kis kabinjában, azonban egy UFÓ segédmunkásnak köszönhetően máris kiszabadul onnét. Ajánl is egy rövidebb utat az űrhajónk felé. Nos, ugorjunk a nagy WC kagylóba, így máris a csatornarendszer tetején találjuk magunkat. Jobbra egy labirintus látképe tárul elénk. Mondom magamban, hehe, tök jó poén lesz elmenni mellette. Aha. Soha nem gondoltam volna, hogy oda TÉNYLEG be kell menni, és tényleg végig kell szenvedni. Nah, fél óra után elszáguldozott mellettem egy csiga. Én itt kicsit már elkezdtem röhögni, de amikor felajánlotta, hogy elvisz, és elindult, hát azt hittem, hogy megőrülök. Úgy visítoztam a röhögéstől, hogy csak na. Bár ezt a jelenetet eddig élő ember nem emlegette még pozitívan, én mégis azt mondom, hogy ez egy nagyon eltalált humorbonbon volt, csak kicsit elnyújtott. A végén a lyukba bemászva a kis zöld alien-ek segítségével juthatsz ki. A ajtónál lévő emberről próbáljuk leszerelni a cuccokat, mire magába rántja a ventilátor... Ejnye. Menjünk mögé, és húzzuk ki onnan szerencsétlent. Az áramlás feldob minket a sivatag kellős közepére... Itt arra vigyázz, hogy soha ne menj 3 képernyőnél meszebb középről, mert automatikusan meghalsz. Ami neked kell az egy locsolócső, és egy koponya, majd a hely előtt lévő szócső. Aztán már nem csak hegy, hanem lejárat is...

Etno

A második nagyon komoly poén a játékban. Etno halál nyugodt pofával és hanglejtéssel mondja, hogy számításai szerint kb. 3 másodperce van arra, hogy kijusson egy éppen üzem alatt lévő kenyérpirítóból. Nos, nem szabad tétlenkedni, lépjünk rá a fém részre a pirító végén. Máris kint. Hopp, itt van egy szerkezet. Ideje lenne működésbe hozni. Aha, de valami hiba csúszott a gépezetbe. Fel kell menni egészen a tetejéig a cumónak, hogy a hibát okozó egeret kirántva ki tudd nyitni az ajtót.

Stereo

Menj ki az ajtón...

Bud

Kösd rá a kötelet a csőre, nyisszancs le a koponyával belőle, majd uzsgyi. Menj át pár szobán, majd használd a kapcsolótáblát.

Candy

Nos, itt állunk a vége előtt egy pillanattal. Ott az űrhajó, itt vagyuk mi is. De, hé! Mi történik? Az UFÓ srác szemet vetett a járgányra és szépen megpattant vele. Paff neki. De emberek. Ha látnátok a szemetektől ott egy full extrás rakéta. Wow. Már csak azt kéne elérni, hogy Sakarine professzor ne tartsa sakkban a többieket egy fegyverrel. Nos, másszunk le szépen rakéta aljáig, és markoljunk magunkhoz hordót is, meg csövet is. Tekerjük meg visszafelé a kereket, nyomjuk meg a gombot, és indítsuk be a szekeret.

A záróanimáció a kezdetét veszi, melyben váratlan fordulatok sora fog bekövetkezni, de sajnos olyan röviden, hogy nyújtott képpel néztem a monitort utána. Miéééért? De azért jó volt...

Bagó Péter

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja.
Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!
Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

Következő számunk tartalmából:

Ford Racing (PS)
Time Crisis 2 (PS)
Pipemania 3D (PS)
Dark Stone (PS)
X-Squal (PS2)
Kessen (PS2)
Grandia 2 (DC)
Draconus (DC)
Omikron (DC)
Hercules (N64)

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért, tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az ***576 Konzol*** című, havonta megjelenő folyóiratot .... példányban, ... hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért.
Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:..
Cím:..
E-mail:..

Ajándékba a ...., ..., ..., ..., ..., ..., számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ...., ..., számok egyikét.

**A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
576 KByte (Comgame Kft.)
1389 Budapest Pf. 132**

EZT VEDD MEG!

ÚJDONSÁGOK



TOVÁBBI EVM CÍMEINK

1944 ACROSS THE RHINE	1999,-
ADDICTION PINBALL	1999,-
ADMIRAL SEA BATTLE	1999,-
AIRPORT INC.	2001/apr
APACHE LONGBOW	1999,-
ARMY MEN I.	1999,-
ARMY MEN IN SPACE	2999,-
ATOMIC BOMBERMAN	1999,-
BALLPARK	1999,-
BROKEN SWORD I.	1999,-
BROKEN SWORD II.	1999,-
CANNON FODDER I. & II.	1999,-
CASTROL HONDA SUPERBIKE	1999,-
CIVILIZATION	1999,-
COLONIZATION	1999,-
COMMANCHE VS. HOCUM	2001/apr
DARK COLONY	1999,-
DEATHTRAP DUNGEON	1999,-
EASTERN FRONT	1999,-
EF 2000	1999,-
F22 AIR DOMINANCE & RED SEA OP. MISSION	2999,-
F/A-18 KOREA	1999,-
FIGHTING FORCE	2001/maj
FLIGHT UNLIMITED	1999,-
FLY!	2001/apr
FLY FISHING	1999,-
FORD RACING	1999,-
GO KART RACING	1999,-
GRAND THEFT AUTO	1999,-
GRAND THEFT AUTO 2	2001/apr
GRAND TOURING	1999,-
HEROES OF MIGHT & MAGIC II.	1999,-
HIDDEN & DANGEROUS	2001/apr
HOUSE OF THE DEAD	2001/apr
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	1999,-
K.O. BOXING	1999,-
MICRO MACHINES III.	2001/apr
MIG ALLEY	1999,-
MIGHT & MAGIC VI.	1999,-
MIGHT & MAGIC VII.	2001/apr
MOBIL 1 RALLY	2999,-
MONTEZUMAS RETURN	1999,-
MORTAL KOMBAT IV.	2001/apr
MYTH: THE FALLEN LORDS	1999,-
PRO PINBALL TIMESHOCK & THE WEB	1999,-
RAILROAD TYCOON II.	2001/apr
RESIDENT EVIL	2001/apr
RESIDENT EVIL II.	2001/apr
REQUIEM	1999,-
SEARCH AND RESCUE	1999,-
SEGA RALLY II.	1999,-
SCREAMER	1999,-
SCREAMER RALLY	1999,-
SMALL SOLDIERS	1999,-
SONIC RACER	2001/apr
SPEC OPS	1999,-
SPEC OPS II.	2001/apr
TERRACIDE	1999,-
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	1999,-
TOMB RAIDER	1999,-
TOONSTRUCK	1999,-
TOUCHE	1999,-
UFO ENEMY UNKNOWN	1999,-
VEGAS GAMES 2000	1999,-
VIRTUA COP II.	2001/apr
VIVA FOOTBALL	1999,-
WARCRAFT	1999,-
WESTERN FRONT	1999,-
WORLD LEAGUE SOCCER	1999,-
WORMS	1999,-
WORMS UNITED	1999,-

KERESD ORSZÁGSZERTE!

Főbb partnereink:

TESCO

FOGARASI ÚT, MEGAPARK, PÓLUS CENTER, BUDAÖRS, DEBRECEN, EGER, KAPOSVÁR, KECS-KEMÉT, MISKOLC, NYÍREGYHÁZA, PÉCS, SOPRON, SZEGED, SZÉKESFE-HÉRVÁR, SZOMBATHELY, VESZPRÉM

576 KByte

MAMMUT, POZSONYI ÚT, PÓLUS CENTER, WESTEND CITY CENTER

MEDIA MARKT

EUROPARK, WESTEND CITY CENTER, DEBRECEN, SZEGED, SZÉKESFEHÉRVÁR

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 06/309-541-771

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az *576 KByte*-ra, 9552 Ft helyett mindösze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk

Ez már bárkinek megéri. Neked is? Akkor töltsd ki és küldd vissza!

Előfizetéssel megrendelem az *576 KByte* című, havonta megjelenő folyóiratot

...... példányban, ... hónaptól, egy évre, 6999 Ft-ért.

Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név: ....

Cím: ....

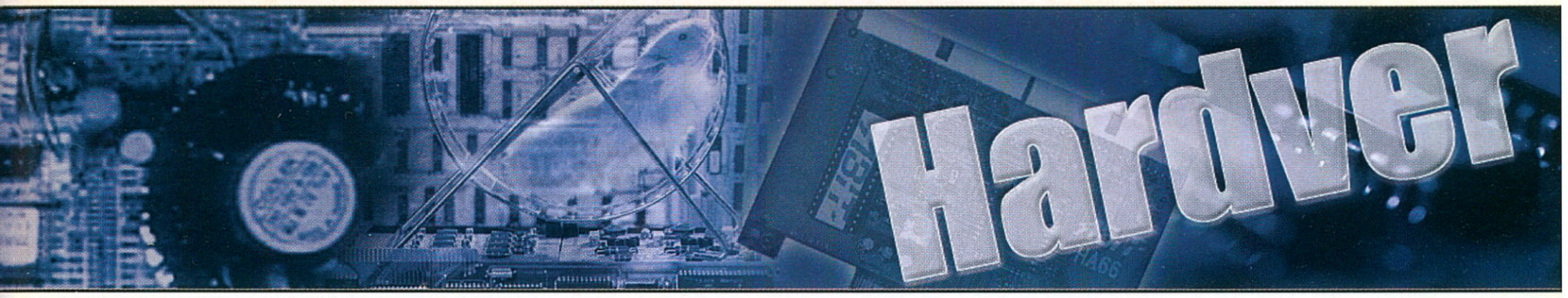
E-mail: ....

Ajándékba a ...., ..., ..., ..., ..., ... számokat kérem,

Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ......, ... számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:

576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf. 132



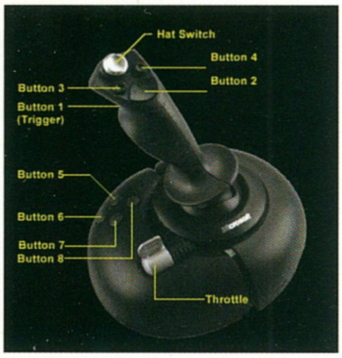
Microsoft SideWinder Force Feedback 2

Történt egyszer, — talán már több éve is annak — hogy a szerkesztőségben bóklászva és a gyerekeinkről beszélgetve B.Zs. gondolt egyet, és a kezembe nyomott egy nagy dobozt: „vidd haza próbáld ki!". A doboz „alján" egy autókormány-vezérlő és hozzá a pedálok kuksoltak, és én örültem, hogy a srácaimnak így nyár közepén (akkor éppen az volt — most március elsején pedig heves hózápor tombol odakint) „karácsonyi hangulatot" varázsolhatok.

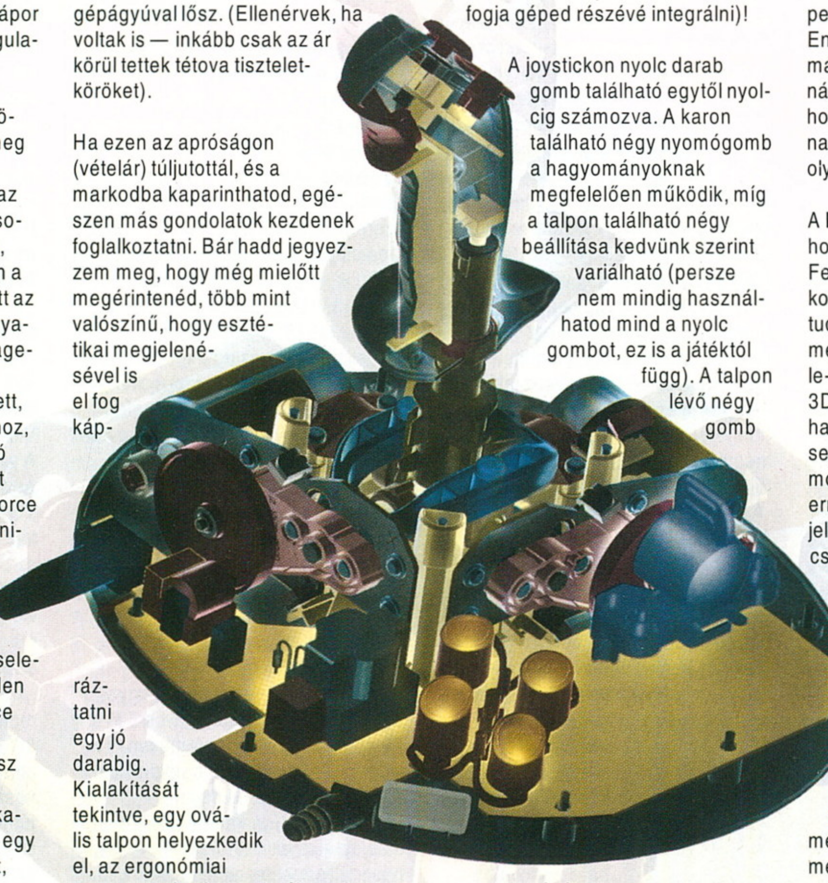
Hazaérve nem kellett sokat könyörögnöm az extra gépidőért, hát meg is indult a Needforspeed 3-on a tesztelés. Már nem tudom, hogy az első kör közben, vagy csak a második elején, miközben tekergettem, és nyomkodtam a tesztpéldányon a gombokat, egyszer csak elkezdett az eszköz „visszadumálni" — (a kanyarokban izomból húzni kellett), a fagerendás hídra érve pedig berázni. Ez akkor engem annyira meglepett, hogy ha nincs rögzítve az asztalhoz, ijedtemben talán el is dobom! Szó szerint megrázó élmény volt tehát számomra az első találkozás a Force Feedback „erő visszahatás" technikával.

A februári szám Jetfighter IV tesztjében már jeleztem, hogy a Microsoft magyarországi képviseletének köszönhetően ezután minden alkalommal egy SideWinder Force Feedback 2-vel fogom tesztelni a szimulátor programokat, és ha lesz rá alkalmam, be is mutatom ezt a remek kis szerkezetet. Nos az alkalom adott, nézzük miért érdemes egy joystickért kiadni azt a 109 dollárt, ami a katalógusában szerepel.

Már csak a hely szűke miatt is nagyon röviden: Jó az nekünk, ha a fagyi „visszanyal", vagyis a játékvezérlőnk — jelen esetben egy joystick — visszarántja, vagy erőpróbára készteti kezünk? Nos erről jót vitatkoztunk egy reggeli utazásom alkalmával a „számítógépes lököttek" társaságában... Az elhangzó pro- és kontra érvek mellett azért mindenki egyetértett abban, hogy a valóságélmény kialakulásához mindenképp közrejátszik, ha a Force Feedback működésbe lép például robbanásoknál, a G-erő keletkezésénél, és rázni kezdi kezed, amikor gépágyúval lősz. (Ellenérvek, ha voltak is — inkább csak az ár körül tettek tétova tiszteletköröket).



Ha ezen az apróságon (vételár) túljutottál, és a markodba kaparinthatod, egészen más gondolatok kezdenek foglalkoztatni. Bár hadd jegyezzem meg, hogy még mielőtt megérintenéd, több mint valószínű, hogy esztétikai megjelenésével is el fog káp-ráz-tatni egy jó darabig. Kialakítását tekintve, egy ovális talpon helyezkedik el, az ergonómiai szempontokat is maximálisan figyelembe vevő „bot". A talpon nem találsz sem tapadókorongot, sem pedig egyéb rögzítő eszközt, amit ebben az esetben kifejezett előnyként hozok fel! (Ezek nélkül is remekül fekszi az asztalt, egyszer sem tudtam „borítani")! A bevezetőben említett kormány ugyanis csak útban volt használaton kívül, és az eltávolításához — még ha csak egy-két percig tartóan is — de „szerelgetni" kellett, ami nem feltétlenül az előnyei közé sorolandó... Az SWFF 2-t használaton kívül nyugodt szívvel pakolgathattam asztalom egyik feléből a másikba.



Na! Nem csigázlak tovább, kaparintsd végre a kezeid közé! Már az is egy érdekes élmény, hogy a joystick egyből érzékeli, a kezed érintését, majd azonnal aktiválja a Force Feedback rendszert. Azt hogy a joystick mekkora erővel tartson ellen, beállítható az **erő** (**forces**) menüben a SideWinder install programjában, ami érdekessége többek között, hogy a joystick géphez történő csatlakoztatása előtt kell telepítened. (Ezek után a Windows mintaszerűen felismeri, és abszolút problémamentesen fogja géped részévé integrálni)!

A joystickon nyolc darab gomb található egytől nyolcig számozva. A karon található négy nyomógomb a hagyományoknak megfelelően működik, míg a talpon található négy beállítása kedvünk szerint variálható (persze nem mindig használhatod mind a nyolc gombot, ez is a játéktól függ). A talpon lévő négy gomb programozását a joystick install menüjén belül, a **recorder** almenüben állíthatod.

A joystick egy gömbcsukló körül fordul el a megszokott irányokba, de van egy új „Z" (függőleges) tengely is, amely körül mintegy el lehet „csavarni" a joystickot. Ez az új irány azt teszi lehetővé, hogy pl. a repülőgép szimulátorokban megszokott oldalkormányt lehet vele imitálni. Kiemelem a jelentőségét, a Jetfighter IV-ben, amikor a kötelékrepülést kaptam feladatul vettem észre valódi fontosságát és hasznát! (Sokkal precízebb lett a repülőgép vezetése általa). Más játékokban természetesen egyéb hatásokat is eltérhet, így például előidézheti a nyakad elfordulását, esetleg oldalazhatsz, stb.

A „**forces**" menüben minél nagyobbra állítjuk az erőhatás mértékét, annál nehezebb lesz elmozdítani a kart előre, és oldalirányba egyaránt. Az hogy a kar visszatér-e központi állásba attól függ, hogy milyen játékkal játszol éppen.

A **throttle** nevezetű „gáz"-karral megint csak játéktól függően állíthatod a tolóerő mértékét, léphetsz a gázpedálra, emelheted helikoptered stb. Ennek a karnak a funkciója játékonként más és más lehet, ha egyáltalán használja a program! Őszintén bevallom, hogy a tesztprogramok között legnagyobb sajnálatomra nem találtam olyat, amelyik kihasználta volna...

A **hat switch**-et úgy fejlesztették ki, hogy a nagyujjnak pont „kézre essen". Feladata megint csak eltérő lehet játékonként, de többnyire a nézőpontodat tudod vele változtatni, vagy irányok megadására használhatod, esetleg le-föl, jobbra-balra nézhetsz vele 3D-s játékokban. Nem minden játék használ-„**hat switch**"-et, de ilyenkor segítségül hívhatod az install programot, hogy valami sajátos funkciót ossz erre a gombra. Ez annál inkább sem jelenthet nehézséget, mivel ezt a „kapcsolót" magamban a joystick joystickának kereszteltem el.

Egyszer sem tapasztaltam (pedig eddig pontosan emiatt a jelenség miatt utáltam a jostick-okat és használtam inkább repülésekhez is billentyűzetet), hogy bármelyik irányba is húzott volna a SideWinder FF 2! Amennyiben mégis előfordulna, azt a **settings** menüben külön is be lehet állítani, ami megint csak azt az érzetemet erősítette, hogy best buy az SWFF-2!

És végül a különböző igényei (mert hogy azok is vannak ám neki!): Multimédiás személyi számítógép 166MHz-es, vagy nagyobb órajelű processzorral és USB porttal. Microsoft Windows 98 vagy Vindows 2000 Professional operációs rendszer, min. 16 MB RAM (gondolom ezt a Windows által foglalt RAM terület fölött értették!) és 25 MB szabad terület hard-disk-en, Telepített DirectX 7.0a API, négyszeres sebességű CD-ROM drive, Super VGA 256 color monitor, Microsoft, vagy azzal kompatibilis Mouse, Microsoft Internet Explorer (min.) 4.0 verziószámmal.

Sz.JVC.



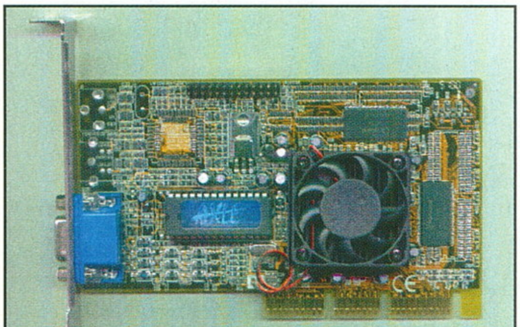
Ebben a hónapban szeretnénk, ha egy kicsit elmélyülnétek velünk a videó vezérlők és a különböző chip gyártók világában. Elsősorban a jó néhány fajta chipset, és az azok közötti különbségeket szeretnénk boncolgatni. Arra már régen felfigyeltünk mindannyian, hogy sok embernek még a mai napig sem egészen tiszta a régi nagy igazság, miszerint nem kell mindent elhinni, a kártyák dobozára írt szövegből. Még akkor sem, ha az nagyon meggyőzően hangzik. A legelső dolog, hogy letisztázzuk, mi legyen a vezérelvünk egy új grafikus kártya megvásárlásakor. Senki ne sértődjön meg, ha túl együgyűek a következő sorok de jobb, ha az alapoktól indulunk el.

A megmásíthatatlan tények a következők: Nem kell tízezreket költeni, ha csak dolgozni fogunk a gépen, és egész nap a szövegszerkesztő felett görnyedve, püföljük a billentyűzetet. Egy példa erre, amikor a laikus ember bement egy számítógépes boltba, hogy a tönkrement S3 Virge helyett egy új videó kártyát vegyen. A vidám eladó rögtön a nyakába sózott egy tíz rugó feletti 3D-s vezérlőt pedig emberünknek még AGP port sem volt az alaplapján.

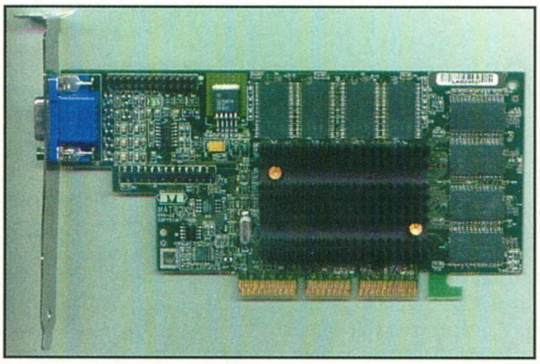
Alapszabály, hogy mindig győződjünk meg, beleilleszthető-e a gépünkbe a vásárolni kívánt darab. Erről akkor bizonyosodhatunk meg a legegyszerűbben, ha visszük magunkkal a gépet és megkérjük az eladót, hogy építse is azt be. Az öregebb (lásd 486-os, PI-es) masinákba bőven megfelel egy 500-1500 Ft körüli, PCI-os videó kártya, hiszen ezen processzorok teljesítménye (és a már említett AGP port hiánya) nem elegendő az új 3D-s vezérlők, valódi tudásának kihajtására. Tehát kedves szülők, ha régi a gép, de mi mindenféleképp fejleszteni szeretnénk, akkor a legjobb választás egy használt Voodoo 1-es, extrémebb esetben egy Voodoo2-es videokártya, természetesen a 3Dfx Voodoo1/2 sorozatról tudni kell, hogy ezek társkártyák.

A teljes üzemhez a 3D-s kártya mellé egy PCI-os videókártyát is kell vásárolnunk (Ez általában már benne van a gépünkben, ha Upgrade-ról van szó.) Mást, egy ilyen gépbe sem belerakni, sem kihasználni nem lehet. Ha ennél valamivel modernebb a szerkentyű (mondjuk PI 233, 32Mb memória), már kacsingathatunk a Voodoo Banshee vagy egy Riva 128 irányába. Azért írtuk ezt a két modellt, mert ezek a legelterjedtebbek, valamint ezekhez lehet a legkönnyebben, olcsón hozzájutni (megemlítendő még, hogy a teljesítményük igen kicsi, tehát ne várjunk tőlük csodát).

Apropó árak. Az említett kártyák ára, Riva 128 esetében 4-6000 Ft, Voodoo 2-nél, az integrált memóriától függően, maximum 8-11000 Ft lehet. Ennél többet nem nagyon érnek, csak ha valami speciális (Voodoo 2 SLI / két V2 kábellel összekötve.) vagy nagyobb tudású, márkás kártyáról van szó.



Néhány szóban beszéljünk a 3D vezérlők memória-ellátottságáról, amit már az előző hardver rovatban pedzegettünk. Itt elsősorban az integrált videó vezérlővel ellátott alaplapokról van szó. Kivétel nélkül mindegyikük a konvencionális memóriát (azaz a gépünkben lévő RAM-ot) használja a sajátjaként. Ha ilyen alaplapot vásárolunk annak két előnye, és egy hátránya van. Az előnye, hogy nem foglal a videó kártya külön PCI slot-ot (sokkal kompaktabb a gépünk) és az újabb integrált vezérlők már képesek a 3D-s játékok futtatására is. A másik előnye, hogy ezek az alaplapok meglepően olcsók, tehát jó befektetés, ha valaki az elsősorban munkára használt gépén, néha egy gyengébb játékot szeretne lefuttatni, egyfajta kikapcsolódásképp. (Csak zárójelben megemlítjük, hogy a forgalomban lévő integrált VGA vezérlők (legelterjedtebb az Intel 850-es), igen kis teljesítményűek és egy Voodoo 1-es teljesítmény szintjén mozognak). Ezeknek az alaplapoknak a legfőbb hátránya, hogy nincs rajtuk külön AGP port, tehát ha nem vagyunk megelégedve a videó kártyával, akkor sajnos nem tudjuk fejleszteni azt (lévén manapság, újonnan szinte csak AGP portos videó kártyákat forgalmaznak). Egy másik apró bökkenő, amelynek előfordulása alig valószínű, hogy el is szállhat a chipbe integrált VGA kártyánk és akkor vagy kidobjuk az alaplapot, vagy beépítünk egyet a már említett olcsóbb PCI-os S3 Virge-ből. Ennek a bekrepálásnak a valószínűsége tényleg nagyon kicsi, ámbár volt már rá példa.



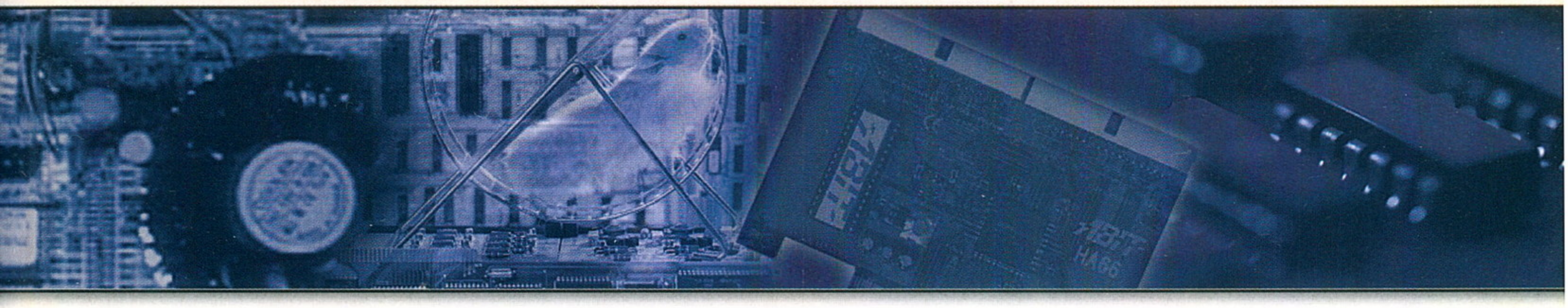
Az integrált VGA kártyával ellátott alaplapokat, elsősorban a munkára használt gépekbe ajánljuk, már csak az áruk alacsonyabb mivolta miatt is. (Ezek igen kompakt alaplapok szinte semmilyen bővítési lehetőséggel nem rendelkeznek, viszont tartalmaznak egy 3D-s video vezérlőt és egy aránylag elviselhető hangkártyát.)

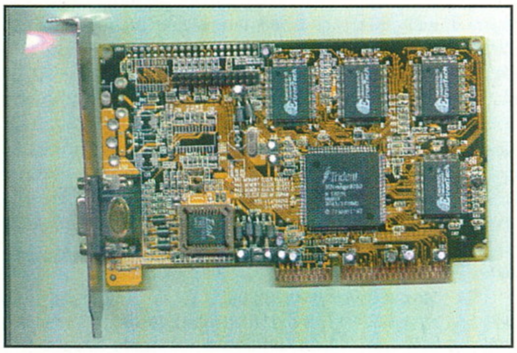
Erre példa az Acorp cég i810-es alaplapja, amely egy irodai feladatokra szánt számítógépbe több mint elég. A simán, boltban megvehető 3D vezérlők integrált memória mennyisége, függ a kártya fajtájától (hogy milyen az integrált grafikus chip típusa). A mostanság kapható, kifutóban lévő kártyák, legalább 16MB Ram-ot tartalmaznak, de ugyanezek nagyobb része beszerezhető 32MB-os változatban is.

A memória mértéke befolyásolja a használni kívánt színmélységet (16-32 bit), és a maximális felbontást is. De mivel egy modern videó vezérlőn kétféle memória is van 1. Videó memória. 2. Textúra memória. A videó memóriában kerül eltárolásra az összeállított végleges kép, és a VGA kártya Digitális-Analóg átalakítója ezt a memóriarészt alakítja át az SVGA monitor által megjeleníthető szinkron és színjelekké. Tehát a videó memória szabja meg a megjeleníthető maximális felbontást és színmélységet.

A másik memóriarekesz a textúra memória, ennek tárolónak csak a 3D-s műveleteknél van értelme, mivel a háromszög feldolgozó egység innen veszi az objektumokra feszítendő textúrákat. Tehát ez a memória a textúrák színmélységének és felbontásának szab határt. Természetesen minél több a RAM, annál nagyobb színmélység és feldolgozható textúrák mennyisége. Ugyanezt a modernebb kártyák a speciális textúra tömörítési képességükkel, még meg is sokszorozhatják. Annak idején az S3 fejlesztette ki ezt a technológiát, mely annyira jól sikerült, hogy a többi nagy gyártó

	TNT II ULTRA	PRO	M64	VANTA	VANTA LT	TNT
Memória konfiguráció	Max. 32 Mb	Max. 32 Mb	Max. 32 MB	Max. 16 MB	Max. 8 MB	Max. 16 MB
Memória órajel	150	150	135/110	110	100	110
Mag frekvencia	150	125	125	100	80	90
RAMDAC órajele	300 Mhz	300 Mhz	300 Mhz	250 Mhz	250 Mhz	250 Mhz
Buszsebesség	AGP 4X	AGP 4X	AGP 4X, Nincs SB	AGP 4X, Nincs SB	AGP 2X , Nincs SB	AGP 2X
TV Kimenet	Van	Van	Van	Van	Nincs	Van





(nVidia, Matrox, 3Dfx) is megvásárolták a jogot a használatukra vagy nekifogtak valami hasonló dolog kifejlesztésének. Vicces, de a Microsoft is beépített egy saját textúra tömörítési algoritmust a Dx7-be. Ha már a gyártóknál tartunk, akkor ismerkedjünk meg néhány nagyobb névvel a sokak közül.

Kezdjük a legelsőként debütált és egy ideig listavezetőnek számító 3Dfx-el. Ők készítették az első igazi 3D kártyát, amely igazi D3D támogatottságú képet tudott kiizzadni magából, természetesen a kártyák a valódi teljesítményüket a speciálisan erre a típusra (Voodoo sorozat.) grafikai leíró nyelvvel a Glide-al tudták produkálni. A kártyák megritkulásával, az egykor szabványt teremtő Glide már a múlté, a helyét átvette a sokkal dinamikusabb és több effektet tartalmazó DirectX és a minőségében utolérhetetlen OpenGL.

Az első debütáló, és a Playstationt a földbe döngölő 3D társkártya a 3Dfx által fejlesztett Voodoo 1 volt. Sajnos a 3Dfx nem bírta az nVidia-val folytatott hatalmi csatározást, és az elmúlt év decemberében csődöt jelentett. A folyamatban lévő összes fejlesztését nehéz szívvel eladta az nVidia-nak és ha minden igaz, akkor Február 23.-án végleg megszűnik a cég.
Ez aztán felvet egy apró problémát. Vajon mit legyen, ha van egy Voodoo 3, esetleg Voodoo 4 a gépünkben, hiszen ki fog újabb drivert írni a kártyánkhoz. Ugyan ígéretet már tettek, hogy nem hagyják cserben a 3Dfx tulajdonosokat, de tény és való, hogy a csőd óta semmilyen új meghajtó program nem került ki a Voodook-hoz. Ez valahol hasonlít a Gravis cég halálra, ahol a 6 éve 26000Ft-ért vásárolt Ultrasound Max PnP kártyám támogatottsága is megszűnt, egy pillanat alatt, és ennek hatására vidáman dobhattam ki az ablakon, a nem kis pénzt érő kártyát. Még kaphatóak ezek a kártyák és teljesítményük sem elhanyagolandó, mégis óvatosan kell eljárni a vásárlásnál, mert mi van, ha mégsem készül újabb driver?

Állítólag a felvásárlást követő periódusban néhány mérnök elhagyta a céget, ők azok, akik ígérgetik a jövőbeni driver support délibábos képét. Leszögeznénk, hogy senkit sem akarunk lebeszélni a Voodoo vásárlásról, bár mostanság csak igen korlátozott számban lehet hozzájuk jutni. Úgy éreztük, hogy ezt a kis figyelmeztetést meg kell tennünk, mivel várhatóan meg fog növekedni a „használtan" eladott Voodoo kártyák száma, amelyet további támogatása igencsak kétséges. Természetesen itt nem az első generációs Voodoo1 és 2-es modellekről beszélek, mivel ezek a kártyák úgysem a legfrissebb konfigurációba valók. Most még a régi DirectX5,6,7,8 támogatása biztosított. Tehát a régi programokkal nyugodtan játszhatunk, de a jövőbe sajnos nem tudunk tekinteni. Ezért egy Pentium I-es gépbe még érdemes a Voodoo első kártyáit bepakolni, mivel ezen az új programok már úgysem indulnának el, így eltekinthetünk a további support szükségességéről. Sajnos a mezőny most egy versenyzővel csökkent.
A S3-as volt, aki először lépett ki, az őt követő cég a 3Dfx volt.
A még a ringben lévő „boxolók": nVidia, Matrox, Ati, azonban a szuper Glaze-t fejlesztő Bitboys-ról sajnos semmi hír (Szerintem már feladták a versenyzést az nVidiával.) A Matrox még, úgy ahogy húzza, mivel kártyáit már nem annyira vásárolják, mint régen. Pedig ezek a videóvezérlők igen jó, szinte etalon képminőséget produkálnak. Azért a sebesség és effektek területén sem szabad lebecsülni a cég új modelljeit. Az újonnan megjelent G400 például rendelkezik csak az egyedülálló Enviromental Bump Mapping effektussal. Az nVidia egyetlen riválisa a taiwan-i Ati, aki elsősorban alaplapi integrált VGA vezérlőiről vált híressé. A most megjelentett Radeon kártyájukat az nVidia GeForce GTS2 ellenfelének szánták. Sajnos a legújabb kártyák ára mindig az egekbe ér, ezért a megjelenés napján nem érdemes rögtön megvennünk a lehető legdrágább kártyát. Elsősorban a szoftver támogatottság hiányzik az új csoda vezérlők repertoárjából. Kb. másfél éve a piacon van az Nvidia GeForce kártyája, amely iszonyatos sebességével és T&L-el (Texture and Lighting engine.) robbant be a köztudatba. Mindenki, még az Isteni John Romero is az egekben szárnyalt, hogy így-meg úgy a geometriai gyorsítás. És azt ecsetelgette, hogy milyen programot fognak rá írni.
A T&L engine nagy előnye, hogy leveszi a 3D-s számítási terhet a processzor válláról, így annak még marad ideje bőven mással foglalkozni. Ennek ellenére a Quake 3 vidáman, geometriai gyorsítás nélkül ugrott ki a piacra. Az nVidia kétségtelenül a legerősebb és technológiailag is a legfejlettebb cég (Mióta benyelte a Silicon Graphics néhány mérnökét és felvásárolta a 3Dfx-et.) E cég igen agresszív marketinget folytat, ugyanis szinte félévente jelennek meg jobbnál-jobb vezérlőkkel, amelyek generáció váltásonként megharmincszorozzák a számítási teljesítményt. További trükk, hogy ugyanabból a chipsetből készítenek gyengébb és erősebb verziókat, kinek-kinek a pénztárcájához mérten. Ezzel a kis csibészséggel az egész piaci szegmens lefogják. Az egyedüli érdekesség az, hogy miért nem jelennek meg a csodálatos T&L-t és a hihetetlen effekteket használó játékok. Hiszen, aki megvásárolta a kártyát az azért tette, mert szeretné annak adottságait kihasználni, de a szoftverek még sehol. Ki érti ezt? Csak egy rövid példa a GeForce kártyák evolúciójára. GeForce 256 — 32 Mega ram, max. megjeleníthető háromszögek száma 15millió. Ebből a típusból készül még egy Pro változat, amely DDR-ramokat tartalmazott, amely ára majdnem kétszerese volt a normál változatának. A következő a GeForce2 GTS, amely már 30millió háromszöget rak ki. Ebből már kijött egy könnyített széria GeForce2 MX név alatt, amely ára ugyan fele az eredetiének, de sajnos a teljesítménye is. A másik versenyző ugyanebből a szériából a GeForce2 GTS Pro, amely DDR-rammal, szerelt és igen jól tuningolható, a minimális teljesítmény 35millió háromszög. Csak összehasonlításképpen az Nvidia TNT chipjére épülő, a Creative Labs által gyártott és szerintem a legjobban sikerült kártya a Graphic Blaster 3D, mindössze 3 millió poligont tud kipréselni magából. Ezt a típust két éven keresztül használtam, amely még ma is megállja a helyét. Továbbra is ecsetelnem kell, hogy hiába valók ezek a nagy számok, ha nincsen olyan játék, amely támogatná eme pénztárcaürítő vezérlőket. A következő kis táblázatban megfigyelhetjük a TNT és a TNT2-es kártyák evolúcióját. A táblázatból kitűnik, hogy milyen széles a vezérlők spektruma, amelyet az nVidia kínál. A TNT név a TwiN Texel rövidítésből származik, amelynek semmi köze a TNT robbanóanyaghoz. A TNT szó két pixel kirakását jelenti egy adott órajel alatt, ezen kívül az architektúrája 128 bites, amely forradalmi volt a megjelenés pillanatában. A táblázatból kitűnik, hogy az elsősorban irodai alkalmazásokra szánt Vanta és a Vanta LT chipsetek majdnem mindenben megfelelnek a TNT 1-es chipnek, azonban van egy óriás különbség, ami a full sideband opció, amely a Vanta chipek esetében hiányzik. Ennek óriási hatása van egy játék alatt, hiszen az AGP busz sávszélessége csak fele a TNT kártyáéhoz képest. Sajnos ez alól még az M64 sem kivétel, igaz itt már egy kicsit jobb a helyzet, mert van 4x-es AGP támogatás, de mi van, ha nincs i815-ös alaplapunk, akkor sajnos egy gyengébb kártyát kapunk, mint a TNT1-es. A BX-es alaplapok még csak 2x-es AGP-t tudnak! Könnyen belátható, hogy a legjobb vétel egy TNT2 vagy egy Pro verzió. De az áruk már nem annyira jó, hogy érdemes lenne őket választani. Aki most szándékozik kártyát cserélni, vagy éppen venni, annak a legjobb vétel a GeForce 2 MX, amely már olcsóbb, mint a TNT2. Tehát, ha egy boltban meglátott kártya dobozára az van írva, hogy TNT2, az éppen akármi is lehet, a kártyára szerelt chip típusa a döntő, ezt ne felejtsük el. Ebből látható, hogy a TNT 1-es egyáltalán nem lebecsülendő chipset.

KeFe™ & -Uriel-



Cinkelt lapok



Age of Sail 2

Egy küldetés megnyeréséhez gépeld be játék közben:
`QSWW`
Lehetőség van módosítani a hajóid és a legénység tulajdonságait. Ehhez egy szövegszerkesztővel meg kell nyitni a "\aos\00000x.cpg " fájlt, és az x= campaign #1, 2, 3 ,4 ,5 stb ... sorokat megkeresni. Az adott számú küldetésnél fel van tüntetve, hogy abban milyen hajót kell használni. Ezután csak meg kell nyitni a "main.oob" fájlt, és kiválasztani a megfelelő hajót a küldetéshez, és átírni a sorszámát.
A 00000x.cpg fájl utolsó számsora a legénység minőségét jelzi, amit szintén lehet módosítani:

0=a(legjobb)
1=b
2=c
3=d
4=e

Exploman

Minden szintre érvényes cheat:
Meg kell nyitni az OPTIONS.TXT fájlt például a NOTEPAD-al és kicserélni a "levelchoose" értékét 0-ról 1-re.
Ezután a főmenüben két extra opció fog megjelenni. Ki lehet választani az összes szintet, és meg lehet nézni az összes mozit.

SimCoaster

Lehetőség van módosítani az induló pénz összeget.
A játék telepítési könyvtárában meg kell keresni a data\levels\ alkönyvtárat és megkeresni benne a STANDARD.SAM fájlt. Ezt a fájlt megnyitva egy szövegszerkesztővel a "Money Things" részben a következő sort kell megkeresni.
`BankAccountInfo.InitialCash 50000`
A szöveg végén lévő összeget csak át kell írni a kívánt mennyiségre elmenteni a módosított fájlt és indulhat a játék.

World War 2: Normandy

A konzol előhívásához nyomd meg a „~" billentyűt és be lehet írni a következő parancsokat:
`give [fegyver lőszer] [mennyiség]`
megkapod a beírt fegyvert vagy lőszert
pl. give Colt45Ammo 100 — 100 db Colt45-ös lőszer
vagy give Bazooka 10 — 10 db Bazooka

Fegyver és lőszer lista:

```
Colt45
Bazooka
Rifle
Bazooka
Machinegun
Colt45Ammo
BazookaAmmo
MachineGunAmmo
Backpack
RifleAmmo
Machete
Landmine
```

Shogun: Total War

Gépeld be a következő kódokat játék közben:
`.matteosartori`
Teljes térkép
`.daggins`
Teljes térkép
`.muchkoku.`
Végtelen KoKu
`.conan.`
Legyengíti az épületeket, negatív KoKu
`.prototypearmy.`
Végtelen fegyver élettartam
`.ifoundsomecu.`
Felügyelet alá kerül az összes provincia

Tony Hawk's Pro Skater 2

Cheat módok 1:
Minden cheat beírásához meg kell állítani előbb a játékot (pause) és a Numpad 7 lenyomva tartása közben lehet a megfelelő sorrendben a billentyűket lenyomni:

spiderman, movie, officer dick, minden szint 100%:
`jump, jump, jump, flip, grind, fel, le, balra, fel, flip, grind, jump, grind, grab, jump, grind, grab`

blood:
`balra, fel, flip, grind`

turbo:
`le, flip, grind, jobbra, fel, grab, le`

special full:
`jump, grind, grab, grab, fel, le, grind, flip`

hex edit:
Játssz a hangárban, próbálj elérni 2500 pontot., majd mentsd el az állást. Ezután egy Hex Editor programmal nyisd meg azt a fájlt, ami a mentésed tartalmazza, és a hex kódot írd át 9f860100-ra. Ezután a játékot elindítva 99999 lesz a pontszámod.

Minden nyitva:
`space, space, space, c, v, fel, le, balra, fel, c, v, space, v, b, space, v, b.`

Minden szint:
`fel, v, jobbra, fel, c, v, jobbra, fel, balra, c, c, fel, b, b, fel, jobbra.`

Tökéletes egyensúly:
`jobbra, fel, balra, c, jobbra, fel, c, v.`

Gyerek mód:
`jobbra, c, v, fel, le.`

Turbó mód:
`le, c, v, jobbra, fel, b, le, c, v, jobbra, fel, b.`

Lassított felvétel:
`b, fel, v, c, space, v, b.`

Cheat módok 2:
Állítsd meg a játékot és a Numpad 7 lenyomva tartása közben nyomd meg a következő billentyűket: space, space, space, c, v, fel, le, balra, fel, c, v, space, v, b, space, v, b.
Ha helyes sorrendben nyomtad le a billentyűket, a pause képernyő meg fog rázkódni. Ezután válaszd az "End Run" opciót a menüből. Minden cheat, FMV sorozat, és játékos elérhető lesz.
Minden cheat beírásához ugyanúgy meg kell állítani előbb a játékot és a Numpad 7 lenyomva tartása közben lehet a megfelelő sorrendben a billentyűket lenyomni.

Neversoft játékos
`fel, c, c, v, jobbra, fel, b, v.`

Special Meter mindig tele
`space, v, b, b, fel, balra, v, c.`

Tét emelés 10-re
`space, v, b, c, v, fel, le`

Special Meter tele:
`space, v, b, b, fel, balra, v, c`

Turbó mód:
`le, c, v, jobbra, fel, b, le, c, v, jobbra, fel, b`

Minden tulajdonság 10-re:
`space, v, b, c, v, fel, le`

Programozói játékos:
`fel, c, c, v, jobbra, fel, b, v`
Ezután válaszd a "Create Skater" opciót és próbáld a következő neveket adni a játékosnak: Joel Jewett (Neversoft elnöke), Connor Jewett (az elnök fia) és Mick West.

Blood Mód:
`jobbra, fel, c, v`

Kövér mód:
`space (4 x), balra, space (4 x), balra, space (4 x), balra`

Sovány mód:
`space (4 x), c, space (4 x), c, space (4 x), c`

Ezeket a neveket használva, a játék közben a következő trükköket érheted el:

Andrew Reynolds:
Nosegrab Tailslide: fel, le, grind.
Triple Heelflip: fel, jobbra, kickflip.
Hardflip Late Flip: fel, le, kickflip.

Bob Burnquist:
Rocket Tailslide: fel, le, grind.
One Foot Smith: jobbra, le, grind.
Racket Air: balra, le, grab.

Bucky Lasek:
The Big Hitter: balra, le, grind.
One Foot Japan: fel, jobbra, grab.
Fingerflip Airwalk: balra, jobbra, grab.

Chad Muska:
Mute Backflip: fel, le, grab.
Hurricane: le, jobbra, grind.
Muska Nose Man: jobbra, fel, grab.

Elissa Steamer:
Madonna Tailslide: fel, balra, grind.
Hospital Flip: balra, jobbra, kickflip.
Indy Backflip: fel, le, grab.

Erik Koston:
The Fandangle: jobbra, le, grind.
Indy Frontflip: le, fel, grab.
Pizza Guy: le, balra, grab.

Geoff Rowley:
Rowley Darkslide: balra, jobbra, grind.
Double Hardflip: jobbra, le, kickflip.
Half Flip Casper: jobbra, balra, kickflip.

Jamie Thomas:
Beni F-Flip Crooks: le, fel, grind.
Laser Flip: le, jobbra, kickflip.
One Foot Nose Manual: balra, fel, grab.

Kareem Campbell:
Ghetto Bird: le, fel, kickflip.
Nosegrind to Pivot: le, fel, grind.
Casper: balra, le, grab.

Rodney Mullen:
Nollieflip Underflip: le, balra, kickflip.
Casper to 360 Flip: le, jobbra, grab.
Heelflip Darkslide: jobbra, balra, grind.
Rune Glifberg:
One Foot Bluntslide: balra, fel, grind.
Kickflip One Foot Tailslide: balra, le, kickflip.
Christ Air: balra, jobbra, grab.

Steve Caballero:
Hang Ten: jobbra, fel, grind.
Triple Kickflip: fel, balra, kickflip.
FS 540: jobbra, balra, grab.

Tony Hawk:
Overturn: le, balra, grind.
Sacktap: fel, le, grab.
The 900: ugorj fel a levegőbe és jobbra, le, grab.

Deus Ex

A kódok használhatóságához a USER.INI fájlhoz add hozzá a



következő sort:
bCheatsEnabled true
Ezután a játékot elindítva beírhatod a következő kódokat az enter lenyomása után:
god
Isten mód
allweapons
Minden fegyver
allammo
Minden lőszer maximum mennyiég
allskillpoints
Maximum tapasztalati pont
allaugs
Minden alaphelyzetbe
allheath
Életerő újratöltődés
allenergy
Energia újratöltődés
allcredits
1000 extra credit
allimages
Elérhető minden kinézet
spawnmass
Letesz egy nagyméretű ellenséges csoportot
opensesame
Ajtó kinyitása
legend
Speciális menü
Tantalus
Az ellenség megölése

Animációk megnézése:
A "talk" gomb lenyomása után, ki kell törölni a "say" szót és a helyére beírni:
Open X
(az X helyére a következőket lehet beírni):
00_Intro
99_Endgame1
99_Endgame2
99_Endgame3
99_Endgame4

Tulajdonságok növelése:
A "talk" gomb lenyomása után, ki kell törölni a "say" szót és a helyére beírni:
AugAdd X
az X helyére a következőket lehet beírni):
AugCombat
AugMuscle
AugBallistic
AugShield
AugCloak
AugRadarTrans
AugHeartlung
AugPower
AugAqualung
AugHealing
AugEnviro
AugEMP
AugTarget
AugVision
AugDefense
AugDrone
AugStealth
AugSpeed

Szint parancsok:
A "talk" gomb lenyomása után, ki kell törölni a "say" szót és a helyére beírni:
Open X
(az X helyére a következőket lehet beírni):
00_Training
00_TrainingCombat
00_TrainingFinal
01_NYC_UNATCOHQ
01_NYC_UNATCOIsland
02_NYC_Bar
02_NYC_BatteryPark
02_NYC_FreeClinic
02_NYC_Hotel
02_NYC_Smug
02_NYC_Street
02_NYC_Underground
02_NYC_Warehouse
03_NYC_747
03_NYC_Airfield
03_NYC_AirfieldHeliBase
03_NYC_BatteryPark
03_NYC_BrooklynBridgeStation
03_NYC_Hangar
03_NYC_MolePeople
03_NYC_UNATCOHQ
03_NYC_UNATCOIsland
04_NYC_Bar
04_NYC_BatteryPark
04_NYC_Hotel
04_NYC_NSFHQ
04_NYC_Smug
04_NYC_Street
04_NYC_UNATCOHQ
04_NYC_UNATCOIsland
04_NYC_Underground
05_NYC_UNATCOHQ
05_NYC_UNATCOIsland
05_NYC_UNATCOMJ12lab
06_HongKong_Helibase
06_HongKong_MJ12lab
06_HongKong_Storage
06_HongKong_TongBase
06_HongKong_VersaLife
06_HongKong_WanChai_Canal
06_HongKong_WanChai_Garage
06_HongKong_WanChai_Market
06_HongKong_WanChai_Street
06_HongKong_WanChai_Underworld
08_NYC_Bar
08_NYC_FreeClinic
08_NYC_Hotel
08_NYC_Smug
08_NYC_Street
08_NYC_Underground
09_NYC_Dockyard
09_NYC_Graveyard
09_NYC_Ship
09_NYC_ShipBelow
09_NYC_ShipFan
10_Paris_Catacombs
10_Paris_Catacombs_Tunnels
10_Paris_Chateau
10_Paris_Club
10_Paris_Metro
11_Paris_Cathedral
11_Paris_Everett
11_Paris_Underground
12_Vandenberg_Cmd
12_Vandenberg_Computer
12_Vandenberg_Gas
12_Vandenberg_Tunnels
14_OceanLab_Lab
14_Oceanlab_Silo
14_OceanLab_UC
14_Vandenberg_Sub
15_Area51_Bunker
15_Area51_Entrance
15_Area51_Final
15_Area51_Page

Tárgyak megszerzése:
A "talk" gomb lenyomása után, ki kell törölni a "say" szót és a helyére beírni:
Summon X
(az X helyére a következőket lehet beírni):
Lőszerek:
Ammo10mm
Ammo20mm
Ammo3006
AmmoDart
AmmoDartFlare
AmmoDartPoison
AmmoNapalm
AmmoPlasma
AmmoRockets
AmmoRocketWP
AmmoSabot
Páncélok:
AdaptiveArmor
BallisticArmor
Felszerelések:
AcousticSensor
Basketball
Binoculars
Candybar
Cigarettes
Credits
FireExtinguisher
Flare
HazMatSuit
Liquor40oz
LiquorBottle
Lockpick
MedKit
MultiTool
Rebreather
Sodacan
SoyFood
VialAmbrosia
VialCrack
WineBottle
Fegyver módok:
Weaponmodaccuracy
Weaponmodclip
Weaponmodlaser
Weaponmodrange
Weaponmodrecoil
Weaponmodreload
Weaponmodscope
Weaponmodsilencer
Fegyverek:
WeaponAssaultGun
WeaponAssaultShotgun
WeaponBaton
WeaponCombatKnife
WeaponCrowbar
WeaponEMPGrenade
WeaponFlameThrower
WeaponGasGrenade
Weapongepgun
WeaponHideAGun
WeaponLAM
WeaponLAW
WeaponMiniCrossbow
WeaponNanoSword
WeaponNanoVirusGrenade
WeaponPepperGun
WeaponPistol
WeaponPlasmaRifle
WeaponProd
WeaponRifle
WeaponSawedOffShotgun
WeaponShuriken
WeaponStealthPistol
WeaponSword

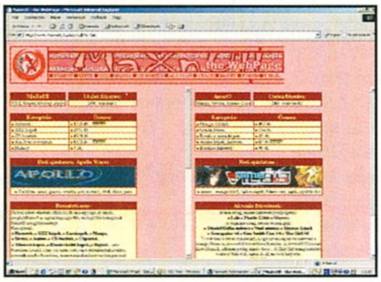
Nézet váltás:
A "talk" gomb lenyomása után, ki kell törölni a "say" szót és a helyére beírni:
behindview 1 (Külső nézet)
behindview 0 (FPS nézet)

Blair Witch Volume 3

Az F10 lenyomása után a következő kódokat lehet használni:
Iamawimpforthis
100 lövedék
getintomybelly
Minden fegyver
Bighead
Nagy fej mód
Sunofgod
Fényt kibocsátó tárgy
Instantcrash
Kiesés a játékból
Mediumrare
Crossbow
Hellfreezeover
Ellenséges AI tiltása
Gibnplenty
Kizárásos mód
goodtimesman
Dynamit
Combatisscary
Kezdő csapat
Isuck
Kezdő szint
Puzzlesarescary
Kezdő puzzle
Smileynomore
Elephant Gun
Burnyourassoff
Lángszóró
Flameonastick
Lángszóró muníció
Givemefaith
Teljes életerő
Thedogfarted
Gázálarc
Irule
Hard szint
Iworkforgod
Sérthetetlenség
nod3d
Láthatatlanság
Vampbeware
Hasított lövedék
Demonbeware
Kegyelem lövés
Icansee
Éjjellátó
Recharge
Lámpa akkumulátor feltöltése
Bigstickofdeath
Shotgun
Wwbeware
Ezüst golyók
t2000
Terminator 2 kinézetű textúra
Meetmypaltommy
Géppisztoly

SzösszeNET

MaXnUll - the WebPage
http://www.freeweb.hu/maxnull/start.html



Isten, Isten, Isten — sziszegtem a fogaim között áldott jó urunk nevét ezen oldal láttán. Meg úgy hála ősszakálú barátunknak (akit annyiszor emlegetek már, mint az ördögöt, úgyhogy azt hiszem meg is fog jelenni valamilyen formában még itt...), az egész SzösszeNET bővelkedik a minőségi oldalakban. Én legalábbis marha jól szórakoztam a nézegetésük közben. Szóval van itt ez a MaXnUll nevű oldal. Ez egy rohadt nagy adathalmazt magában foglaló site, ami elsősorban képgyűjteményt tartalmaz, de azt aztán minden mennyiségben. Vannak itt háttérképek, CD borítók, és képek csak úgy. Ezek további stílusirányzatokra bonthatók, amik között fellelhetőek az autók, clipartok, meztelen nénik... Igen, igen — talán ez lesz az oldal legnagyobb vonzereje... Merthogy nemcsakhogy, sőt egyáltalán nem a hagyományos értelemben vett szex képek lelőhelye ez, hanem az ízléses, kifinomult erotikáé. Élő, vagy manga, hentai vagy xxx — mindent megtalálsz. Nekem nagyon bejött, remélem befog nektek is!

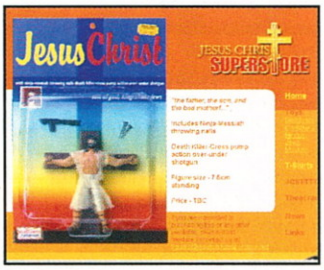


The Flat Eric Dance
http://homepage.ntlworld.com/max007/flateric/flateric.htm

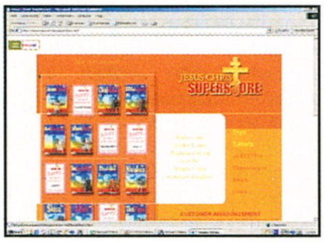


Nem tudom, hányan emlékeznek közületek még arra a pár évvel ezelőtt tombolt tömeghisztériára, amikor is ment egy autó az úton, amiben ült egy ember, szólt a zene, és egy sárga kis lény tombolt az anyósülésen... Hát igen, ő volt Flat Eric, a Levis talán eddigi legnagyobb népszerűségének örvendő reklámfigurája. Azóta világhódító útjára indult a kabalababák és pólók formájában, és most pedig azt nézhetitek meg ezen a szájton, hogy miként is mozog a zenére Eric barátunk...

Jesus Christ Superstore
http://www.jesuschristsuperstore.net/



Megtaláltam ebben a hónapban is azt az ötletet és a mögé rakott kivitelezést, amire azt mondtam, hogy világszabadalom. Tehát tessék figyelni, jön március hó legjobbja: a különböző hitvallások akciófigurái. Van itt budhista, krisnás, rabbi, Jézus, és még maga az ősz szakállú Atya Úr Isten. Minden bábú, a mai trendeknek megfelelően rendelkezik egy fegyverrel, mozgathatók a karok, lábak, és úgy fogsz tőlük röhögni, mint egy sakál. Ajánlom figyelmetekbe Allah-ot, a soha nem látható Istent... Ha ez sem lenne elég, még kedvenceidről készült pólót is igényelhetsz magadnak! Kész ez az oldal, úgy, ahogy van...



Ás-És Brigád
http://as-es.netchicken.hu/



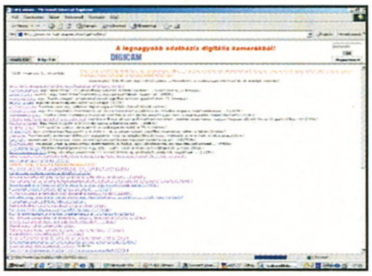
Idióta fogalmazás, figyelemfelkeltés, jónak levés. Agyad szétröhögés, mert website felkeresés. Ás és És. Először nem értés. Értelmes szöveg keresés és nem lelés. Poén leesés, site ilyennek levés. Nekem bejövés...

suicidalist.com Tit Machine
http://www.suicidalist.com/titmachine.htm



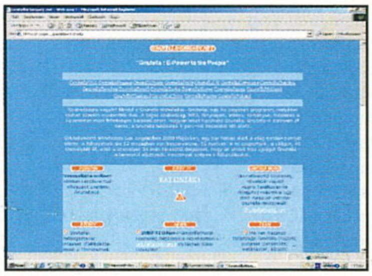
Az Oni kapcsán megint kicsit jobban előtérbe került a Japánok specialitása: a Manga, vagy Hentai, így azt hiszem aktuálissá vált ez a pár napja már a Kedvencek mappában tárolt oldal, amin ciciméret változtatást hajthatunk végre egy szende, őzikeszemű kisasszonyon. Megváltoztathatjuk a színeket, és nyomkodhatunk napestig...

Laky oldala
http://www.tar.hu/laky



Péntek délután volt. Lélekben már mindenki a hétvégére készült, de ahogy közeledett volna a munkaidő vége, egyre lasabban teltek a percek az irodában. Végül már-már úgy hatott soha nem lesz vége a napnak, amikor is rábukkantam erre az oldalra. Kis tömeget toborozva magam köré, tátott szájjal néztük végig azokat az extrémnek teljesen jogosan nevezhető videókat, amiket kirakott a nagy nyilvánosság elé a tisztelt készítő. Van itt minden témában ínycsiklandozó alkotás, arra vonatkozólag, hogy egy gerelyhajító hogyan állíthatja bele a szert a bíróba, vagy, hogy a nép haragja hogyan söpör el egy biciklist, illetve milyen dolog 10 emelet magasból földet érni, és persze nem hiányozhatnak a nénik / bácsik kapcsolatát feltáró videók sem ☺

GnutellaHungary.net
http://hungary.gnutellaworld.net/

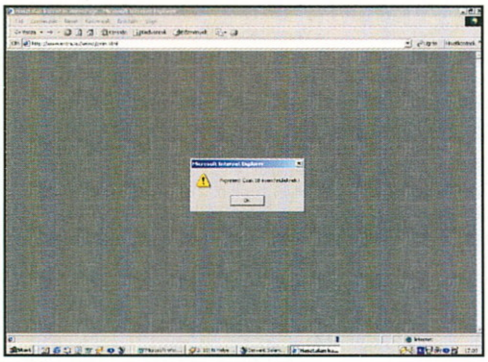


Most már nagyon úgy fest, hogy a Napster nyártól fizetős lesz, így mindenki kedvenc időtöltését (a Transfer Error felíratok bámulását) fel fogja váltani valami más. És ezt a szerepet lesz hivatott betölteni a Gnutella nevű szoftver, mely hasonlóan a Napster-hez file letöltéseket engedélyez más gépéről, de nem csak MP3-akat, hanem videókat és dokumentumokat is egyaránt. Ez volt eddig az érdemi információ a site-ról, azonban most mégsem emiatt tárom elétek a magyar honlapját, hanem, hogy megnézzétek milyen az, amikor a fordítóprogram lelkesen próbál meg magyarul beszélni. Tök röhej...



Hasztalan kattintás HomePage

http://www.extra.hu/select/zelin.html



„Te Péter, van itt egy jó oldal — nézd meg, mert érdemes!” — hangzott el egy ismerősöm szájából, és máris véstem a böngészőmbe a fenti címet. Ahem. Hát kicsit hogy ne mondjam megkergettem az információ szolgáltatóját. Én nem árulok el semmit, csak annyit: Te Olvasó, van itt egy jó oldal — nézd meg, mert érdemes!

re-mail

http://re-mail.netkapu.hu/

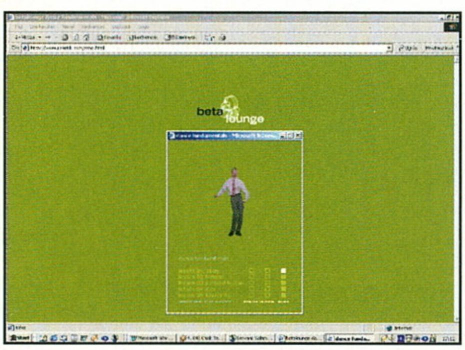




Nah, mindenki megkapta már az első csekkjét a Spediától? Ugye milyen jó érzés az, amikor pénz áll a házhoz... Nos, most van szerencsém felkonferálni nektek az első magyar olyan szolgáltatást, ami szintén fizet, de ezúttal nem a böngészésért kapod a zsíros dollárokat, hanem az olvasott e-mail-ekért a forintokat. A cég ugyanis bizonyos időközönként megdob egy levéllel, ami után jár neked 5 pont. Ami egyenes arányban áll forintjaid számával is, ugyanis ennyit tudsz felmarkolni egy olvasásért. Piramisjátékot megszégyenítő felépítésben a rajtad keresztül belépők után is 5 szinten keresztül kapod a kis jutalékot. Szal' aranyos kis próbálkozás ez, és 1 hónap alatt 20 ezer tagot sikerült is összeverbuválniuk.

betalounge dance fundamentals

http://www.raketik.com/rene.html



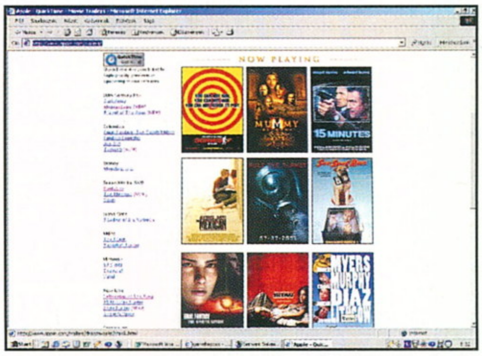
Mozgáskultúrád hasonlít egy döglött csigáéhoz? Feszengve érzed magad, hogy míg a többiek a diszkóban mulatnak, te otthon gubbasztasz, mert a tánchoz nem konyítasz valami sokat? Itt a megoldás René személyében, aki angolul és németül, egy Quicktime segítségével máris bevezet téged a ritmus és zene világába, és pár alapvető lépés segítségével megtanít mozogni. Jól nyomja a fazon, érdemes megnézni ☺

Apple — Quicktime — Movie Trailers

http://www.apple.com/trailers/



Az Apple cég PC-s szoftverét, a Quicktime programot nem átallja úgy népszerűsíteni, hogy ínycsiklandozó kis mozifilm előzeteseket pakol a website-jára, amit az erre nyálukat csorgató egyének jól fel is keresnek, és meghesszelnek. A többfajta felbontásban is elérhető választék óriási, stúdiókra lebontva kapjuk meg a listát az elmúlt évek legsikeresebb és az elkövetkezendő időszak várhatóan szintén jól jövedelmező filmjeiről.

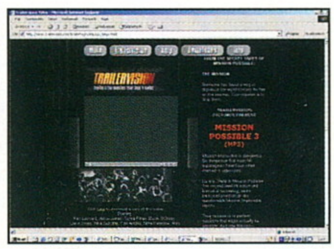


Trailervision - Trailers for movies that don't exist.

http://www.trailervision.com/

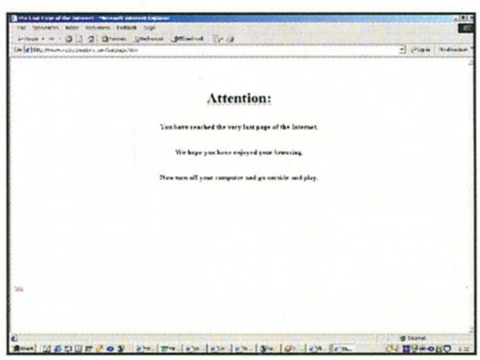
Ha már itt pár sorral arrébb holmi mozifilm előzetesekről esett szó, megszületett mindezek kifigurázásának szentélye, a Trailervision. Nem kisebb feladatot vállaltak magukra a készítők, miszerint az éppen aktuálisan futó trailer-eket újraforgatják, amivel csöppet görbetükröt állítanak az eredeti mű elé...





The Last Page of the Internet

http://www.wackycreations.com/lastpage.html



Évek hosszas böngészgetése után azon kaptam magam, hogy megtorpantam az üres ablakom előtt, és fél óra elteltével sem tudtam már értelmes címet bevésnem az URL sorba. És minekutána ez egyre gyakrabban fordult elő velem, azt gondoltam: ez a vég. Pedig az nem az volt, hanem az Internet Utolsó Oldala, amit a fenti címen érhetsz el. Hozzám hasonlóan megcsömörlött emberek mentőöve... ☺

Bagó Péter



<pitlák> Te vagy az a nő, aki a műlábában csempészte a heroint?
<Vampiregirl> ?????????
<Vampiregirl> Te jól vagy?!
<pitlák> Közöd?
<Vampiregirl> Elég tahó a modorod, mondták már?
<pitlák> Mit is lehetne elvárni egy pitláktól.
<pitlák> Ájjáj — kilőttem magam?
<Vampiregirl> Telefonálok. Pill.
<Vampiregirl> Szóval, mit is akarsz?
<pitlák> Hahh. Ez jó. Egy kis netkeksz esetleg?
<Vampiregirl> :-)
<pitlák> Most beszélsz, vagy csak a szél lengeti a szádat?
<Vampiregirl> Na jó, kopj le!
<pitlák> Höhö.
<pitlák> -out-
<Vampiregirl> Elmész?
<pitlák> Neeeeheeem méééég...
<Vampiregirl> Te egy lökött alak vagy.:-)
<Vampiregirl> Honnan IRC?
<pitlák> Ebbe a dumába már '62-ben belesápadtam.
<Vampiregirl> ??????????
<pitlák> Szőke vámpírcicc? Ígéretes.
<Vampiregirl> NEM VAGYOK SZőKE!!!!
<pitlák> Nem, mi...? :-)
<Vampiregirl> Fekete vagyok.
<pitlák> Hát mosakodj.
<pitlák> Bp-ről írok. Miért kérdézí ézt őn?
<Vampiregirl> Nagyon vicces. Csak kérdeztem. Én is.
<pitlák> Én nem kérdeztem, de kösz, hogy megmondtad.
<Vampiregirl> Te miért vagy ilyen bunkó?
<pitlák> Najó, bocsáss meg.
* pitlák virágot s kézcsókot ád Vampiregirlnek.
<pitlák> Indiszponáltságomat leplezem. Nem mindennap akadok össze
<pitlák> fekete vámpírokkal. Érc?
<Vampiregirl> Vasértlek.:-)))
<pitlák> :-) Látom, gyorsan tanulsz!
* pitlák hátbaveregeti Vampiregirlt. Majd megismétli a műveletet balta nélkül is.
<Vampiregirl> Hülye! :-)
<pitlák> Azt mondják, a vámpírok sápadtak. Ez igaz?
<Vampiregirl> Csak ha sokáig nem szívják tele magukat.
<pitlák> ...yikes...
<pitlák> Gyakran szívsz?
<Vampiregirl> Hát a suliban ott most szívok.
<pitlák> Csak nem?
<pitlák> Nno, ne kímélj: halljuk a traumádat!
<Vampiregirl> Á, csak holnap szóbelizek, és még nem néztem át.
<pitlák> Óóóó, nincs aki kikérdezze szegény vámpírciccet?
<Vampiregirl> De van.
<pitlák> Itt, a virtuál fertőben?! Ahol beteg emberek maszturbálnak a monitor előtt?!
<Vampiregirl> Hehe. Mindenki magából indul ki?
<pitlák> Ugyan, ééén csak hallottam. :-)
<Vampiregirl> :-)))
<pitlák> No: miért nem kérdezi ki Mr.Devan?
<Vampiregirl> Emilnek hívják.
<pitlák> Emil?!
<Vampiregirl> Ja.
<pitlák> Akkor hajítsd!
<Vampiregirl> Már kifelé áll a szénája. Unom.
<pitlák> Mééééé'?
<Vampiregirl> Ellenőrizget. Megfolyt.
<pitlák> Hát ez az Emil... Biztos szeret, s még nem kellően érett a kezelésedre.
<pitlák> Tessék vele megértetni, hogy terhes a ragaszkodás ilyetén formája!
<Vampiregirl> Én már nem akarom, hogy szeressen.
<pitlák> Jó, jóóó: akkor ugorjunk.
<pitlák> Fotó, valami?
<Vampiregirl> Emilről?:-)
<pitlák> Ez jó volt! *felírjaneki*
<Vampiregirl> Nem küldök ám fotót akárkinek!
<pitlák> Ő nem is érdemli meg. De én egy pitlák vagyok.
<Vampiregirl> Pitlákoknak meg pláne nem küldök! :-)
<pitlák> Őőő — most kéne legyezgetnem a női önérzeted, jól saccolom...?
<Vampiregirl> Semmit sem kell.
<Vampiregirl> Itt vagy?
<pitlák> Szerteszéééééét.
<Vampiregirl> Te nem vagy száz!
<pitlák> Ez valami új Tápjólefetyői szöveg?
<Vampiregirl> :-))) Tápjólefetyő: ez a Mézgában volt!
* pitlák beég
<pitlák> Igen, de psssszt!
<pitlák> Mit tanulsz?
<Vampiregirl> Komolyan érdekel?
<pitlák> Aha.
<Vampiregirl> Akkor nem mondom meg! :-)
<pitlák> Akkor nem is érdekel.
<pitlák> Nem szégyen ám a korrekciós intézet... megesik.
<Vampiregirl> Hahaha! Informatikát hallgatok.
<pitlák> Micsoda debil név. Legalább jó zenét nyomnak?
<Vampiregirl> Hú, te még engem is lefárasztasz!
<Vampiregirl> Hány éves vagy?
<pitlák> Testem 23, lelkem egymillióóó.
<pitlák> ....ez jó tökös szöveg, nem...?
<Vampiregirl> Szerintem hatásvadász.
<pitlák> De nem!
<Vampiregirl> De igen!
<pitlák> De nem, nem, nem, nem!
<Vampiregirl> Nekem mindig egyel több igen!
<pitlák> Nna, ha ennyire szeretnél jönni, akkor....
<pitlák> Üsse kőőő, gyere! :-)
<Vampiregirl> Szottyadt hímsoviniszta!
* pitlák örül magának
<pitlák> Anyukám azt mondta, hogy:
<pitlák> A Férfi az alkotó, a Nő az Inspiráció.
<Vampiregirl> Ezzel kiegyezem.
<pitlák> Helyes...
* pitlák leállítja a láncfűrészt
<Vampiregirl> ??? Képes lettél volna bántani?
<pitlák> Na hallod, egy vámpírt?! Gondolom, nem sokat mész a fényre.
<Vampiregirl> Szeretem a napot. Feltölt.
<pitlák> Aha.
<Vampiregirl> Miért?
<pitlák> Azt hittem, igazi vámpír vagy. Nem holmi silány utánzat.
<pitlák> *énekel* Mily könnyű, s mííííly puhaaaa....hmmmm...
<pitlák> Siláááááány...
<Vampiregirl> :-)
<Vampiregirl> Miből gondolod, hogy utánzat vagyok?
<pitlák> A vámpírokat tűzként perzseli a nap.
<Vampiregirl> És? Mondtam, hogy fekete vagyok. :-)
<pitlák> Hahh! *felírjanekieztis*
<pitlák> Jó a humorod, mondták már?
<Vampiregirl> Mondták már.
<pitlák> És sokat hazudnak...?
<Vampiregirl> Hehe. Kabbe! :-)
<pitlák> Ezt az indítványt nem tudom mire vélni.
<pitlák> Bár jelezték, hogy akadnak itt egyedek, akik abban lelik meg
<pitlák> titkos örömeiket, hogy hím létükre nőnek adják ki magukat.
<Vampiregirl> Én nőből vagyok.
<Vampiregirl> Te fiúból vagy?!
<pitlák> Várj... *megnézi*
<pitlák> Fiúból. Sőőőt!
<Vampiregirl> Ne legyünk közönségesek.
<pitlák> Ne is — annál is inkább, mivel egyszer én is játszottam nőimitátort.
<Vampiregirl> Egyszer én is. :-)
<pitlák> Hő?!
<Vampiregirl> :-)))
<pitlák> Ja, értem. (hehe) Megfigyeltem, hogy fajtársaim jelentős része meglehetősen
<pitlák> minimalista stíllel nyomul. Ez a szint: „Milyen ruha van rajtad? Valami lenge?!"
<pitlák> Ez normális?
<Vampiregirl> Dehogy. Én is utálom őket.
<pitlák> Aha...
* pitlák nyáltócsát ereszt
<pitlák> Egyébként... milyen ruha van rajtad? :-)
<Vampiregirl> Nincs rajtam ruhaaaaaaaa....
<pitlák> Hehehehehehehehehehe.
<Vampiregirl> Hihihihihihihihihihi.
<pitlák> Hohhhohohohohohohoho.
<Vampiregirl> Tirritirritirritirri!
<pitlák> Endogóú húda ztrikkentő pabadaill!
<Vampiregirl> Oké, nyertél! :-)
<pitlák> Képzeld, én is hallgattam informatikát. Érdekel?
<Vampiregirl> Nem.
<pitlák> Azért elmondom, jó?
<pitlák> Szóval rossz társaságba keveredtem, s a szemináriumok
<pitlák> helyett rendszerint a gépteremben múlattam az időt.
<pitlák> Quake-eztünk órákon át, óhhh.
<Vampiregirl> Elég gyermetegnek hangzik.
<pitlák> -nők-
<pitlák> A Quake egy életérzés!
* Vampiregirl áááááásíííííiit
<Vampiregirl> Tudom, a bátyám is rá van kattanva. Ez az az aréna akármi?
<pitlák> Az a harmadik epizód.
<pitlák> Jól hallok?! Bátyád van, aki felteszem 210, és a gárdedámodnak képzeli magát.
<Vampiregirl> :-)))
<Vampiregirl> A bátyám 165, és programozó.
<pitlák> Jó is az úgy, jó is az úgy...
<Vampiregirl> Most haragszik rám, mert olyat tettem, ami szerinte nem illik hozzám.
<pitlák> Nocsak. Szívecskét tetováltattál a köldöködmellé?
<Vampiregirl> ?????? Te tudsz valamit?!
<pitlák> Csak remélni merem. Miért, beletrafáltam volna?
<Vampiregirl> Hát majdnem. Tetováltattam, de egy nonfit. A bokámra.
<Vampiregirl> Szerintem nagyon jól néz ki, de a bátyám kiakadt tőle.
<pitlák> Ühüm. Azt nem kérdezted meg, mi köze hozzá?
<Vampiregirl> Elég szenzitív a bátyus, nem szoktam vele így beszélni.:-)
<pitlák> A szenzitív mondjuk nem igazán ezt jelenti, de örülök hogy
<pitlák> tudatában vagy a kifejezés létezésének. :-)
<Vampiregirl> Bunkó!
<pitlák> Csak a natív kíváncsiság szintjén érdekelne:
<pitlák> Mit szólt az Emil?
<Vampiregirl> Emil még nem látta.
<pitlák> Hja, hogy pizsamában nyomjátok?
<Vampiregirl> Nem nyomjuk sehogy, vili?
<pitlák> Undorodsz tőle, mi?
<Vampiregirl> SKH.
<pitlák> Tudom, de azért elmondhatod. Szóval?
<Vampiregirl> Szerettem őt. De már nem szeretem.
<Vampiregirl> Ez persze kiakasztó, nem? Te még nem voltál így?
<pitlák> Őőőő... lemegyek kóláért. Kérsz te is?
<Vampiregirl> Nekem valami rostosat, jó?
<pitlák> Van itt epres Heyhó.
<pitlák> Schon probiert?
<Vampiregirl> Nem tudok németül.
<pitlák> Én is csak ezt az egy mondatot. A chipszeszacskók oldalán van.
<Vampiregirl> Aham.
<pitlák> Azt jelenti: próbálta már?
<Vampiregirl> Jó, adj abból az epres csodából!
<Vampiregirl> Alig hiszem, hogy Emil látni fogja.
<pitlák> Mit? Hogy iszol?
<Vampiregirl> A tetoválást.
<pitlák> Te gyakran vagy itt?
<pitlák> Blőe, még csak az kéne. Könnyen belátható, hogy
<pitlák> az igazi kapcsolatok nem itt szövődnek.
<Vampiregirl> Akkor miért vannak itt ennyien? :-)
<pitlák> Mert ők nem akarnak, vagy mernek ráébredni, háhh!
<Vampiregirl> Akkor? Te miért vagy itt?
<pitlák> Banális, de az IRC a legjobb pottyanásgátló.
<Vampiregirl> Mi???
<pitlák> Ha sokáig nem mozox a neten, ledobhat. Az IRC viszont folyton mozog.
<pitlák> Így nem dobódsz le, ha a neten nem csinálsz semmit, de majd szeretnél.
<pitlák> Érted már?
<Vampiregirl> Eddig is értettem, de olyan lelkesen magyaráztad.:-)
<Vampiregirl> Későre jár, lassan megyek aludni.
<pitlák> Hééééé, és a fotó?!
<Vampiregirl> Pitlákoknak még mindig nem adok.:-)
<Vampiregirl> Be kell érned a mobilommal.
<pitlák>... a balesetire? Hányra, és hogy jutok hozzá?
<pitlák> Nno: ide azzal a számsorral, hadd nyomok róla egy screenshotot!
<Vampiregirl> Az túl egyszerű lenne. Add meg az íméled, s arra elküldöm.
<pitlák> Hahh, spirázza a szintet! :-) Add meg TE az íméled, én arra elküldöm
<pitlák> az enyémet, melyre aztán elküldheted a számot. Utána kapsz egy sms-t,
<pitlák> s elmentheted az én számomat is.
van ám neki is bunkofonja, bleee!
<Vampiregirl> skyisblacksmoke@freemail.hu
<pitlák> Oksa, leloptam.
<Vampiregirl> Pitlákokat viszont nem mentek el. Neved?
<pitlák> Zoltán. Mobilokon GyZ néven futok. Tied?
<Vampiregirl> Emil.
<pilák> Emil.
<Vampiregilr> Ezt benézted, pubi! :-))))
<pitlák> Emil, vazzmeg...
<pitlák> Mossál fogat ráspollyal!
<pitlák> -out-

by GyZ

ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

ZENITH

- Intel Pentium III processzoral
- ABIT BE6 II RAID alaplap
- Ultra DMA100
- 40GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 12x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Kensington 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

Ez a gép a számítástechnika legnagyobb teljesítményű, alkatrészeit tartalmazza. Jelenleg ABIT BE6 II RAID alaplapot, 256MB memóriát, 40GB-os merevlemez kapacitást, a hangkártyák legjobbját a SoundBlaster Live!-ot, DVD meghajtót és FaxModem kártyát építettünk bele.
Két, részben eltérő kiépítést ajánlunk:
Az elsőben Intel Pentium III 850MHz-es processzor és az egyik leggyorsabb videókártya a GeForce2 MX, a másikban Intel Pentium III 1000MHz-es processzor és a világ jelenlegi leggyorsabb TV kimenetes videókártyája az ATI Radeon található.
Ha kompromisszumoktól mentes igényeid vannak, és az Intel processzorokban jobban megbízol ez az a gép amiben mindent megtalálsz!

- Intel Pentium III 850MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT
- 128MB SDRAM

234.900 Ft

- Intel Pentium III 1000MHz
- ATI Radeon 64MB TV-OUT
- 256MB SDRAM

299.900 Ft

AMD

Az ACOMP AMD egy kimagasló teljesítményű, AMD processzorra épülő konfigurációnk. Bizton állíthatom, hogy nem spóroltunk ki semmit, ami a mai játékok maximális élvezetéhez szükséges. A gép nemcsak a proci sebességére lehet büszke, de az egyik legjobb TV kimenetes videókártya a GeForce2 MX, és egy hatalmas kapacitású 40GB-os merevlemez is belekerült. Ha a csúcskategória vételára kissé soknak tűnik, válassza a gépet a kedvezőbb vételárú Duron 700MHz-es procival.

- AMD Duron vagy Thunderbird processzorral
- Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Kensington 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

- AMD Duron 700MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA
- 30GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó

129.900 Ft

- AMD Thunderbird 900MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT
- 40GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó

189.900 Ft

A HIRDETÉS FELMUTATÓJA A KONFIGURÁCIÓK ÁRÁBÓL TOVÁBBI 3% KEDVEZMÉNYT KAP!

XPLORER

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax Modem 56kbps V90 beépített
- ATX miditorony
- Kensington 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Celeron 700 vagy Intel Pentium III 800MHz-es processzorral. A 128MB memória és a 40GB-os merevlemez minden program zökkenőmentes futtatását lehetővé teszi. Az egyik leggyorsabb TV kimenetes videókártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program maximális teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA
- 30GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó

129.900 Ft

- Intel Pentium III 800MHz
- GeForce2 MX TV-OUT 32MB
- 40GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó

189.900 Ft

BASE



A gépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows-os irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép 64MB memóriája és 17GB-os merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hangkártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzorral
- 64MB SDRAM
- 17GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

- Intel Celeron 633MHz
- S3 Trio3D VGA 4MB RAM
- Nincsen Fax Modem

99.900 Ft

- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 16MB
- Fax Modem 56kbps V90

114.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

Csevegő

Nagyon sok levelet kaptam az elmúlt hónapban! Az a bizonyos „második levél" alaposan felborzolta a kedélyeket! Az átlagos 15-20 e-mail helyett voltak olyan napok, amikor 42-47 is érkezett. Köszönöm, köszönjük, hogy fontosnak tartottátok kiállni mellettünk, de lezárom a témát, és áprilisban már egy sokkal kellemesebb hangulatú Csevegőt szeretnék olvasni ezeken az oldalakon! Mielőtt azonban elkezdjük a „dolgok helyre tételét", lássuk a kellemesebb témákat...

Várok. Még mindig nem jön. Jobbra az ablak. Kinézek. Esik... A MOL részvények árfolyama. Nem bírom tovább ezt a feszültséget. Lejjebb csavarom a szabályzót 110 Voltra. Ez még így is sok(k)! Teljesen lecsavarom. Volt... nincs. Elviselhetetlen ez a bizonytalanság. Más ezt nem értheti... bizony! Így már jobb. Még mindig nem jön. Várok. Gyereket. Kicsit. De nagyon. Ezt nem lehet kibírni. Micsoda megrázkódtatás! Richter-skála szerinti négyes. A csillár is leesett. Előttem az asztalon egy nagy rakás nyugtató. Beveszek egyet. Várok.
Legyek donganak körülöttem. Bizonyára azért donganak így, mert üres a hasuk. Már majdnem az összes nyugtatót megettem. Érzem, hat a nyugtató. Beveszek még egyet. Már csak öt. Nem jössz?! Ég veled... együtt a ház talán és azért? Kitartás! Erre van szükségem. Valaki tartson ki, hogy ne kelljen dolgoznom. — Hogy mondhatnám meg, hogy mit érzek? Hogyan fejezzem ki magam? Hogyan magyarázzam el, hogyan mondjam meg? Keresem a szót. De nem vagyok zenész, csak „dó-ré-mi"-ig tudom. Most joggal kérdezhetnél, hogy hülye vagyok, vagy ittas? Végül is ahogy nézzük: életemben tulajdonképpen csak egyszer nem voltam másnapos: a születésem napján. Úgy döntöttem elmegyek hozzá... — Leülök a megállóban. Röpke másfél óra múlva úgy döntök, nem várok tovább. Inkább paloták. Ah. Jön a busz! Ikarusz. Sebaj! Úgyis borús ma az ég, nem süt rá a nap... viszont nem is főz! Fölszállok, de a busz nem indul. Talán a motor rossz. Vagy nincs benn zin. Gyorsan kimegyek a vasútállomásra: csak egy öreg mozdony van ott, de gondolom legalább olcsó. Ez sem indult. Megkérdeztem a mozdonyvezetőt, miért nem indulunk? Azt felelte: Gőzöm sincs! Meg aztán a szén is elfogyott. — Emlékszem a legutóbbi találkozásunkra. Rejtvény volt a kezében. Ő mindent megfejt. Emlékszem, egyszer még egy szamarat is! Szomorúan ült az ágy szélén: - Valami nincs rendben? - Áá, semmi! - Nem gondoltam, hogy ilyen rossz a helyzet! Béke veled! Nabu

Mondatdominó. Játék a szavak többértelműségével. Mókázás az anyanyelvvel. Nagyon szeretem ezt a „műfajt", ezért is kapott helyet a leveled. Utólag kérted, hogy ha a Csevibe kerülsz, akkor feltétlen jelezzem, nem a saját ötleted, — megtetszett, és egy Weboldalról (már nem emlékszem melyikről) másoltad le nekünk. Külön tiszteletet érdemel, hogy nem akartad elorozni más ötletét!

Hi Sz.JVC! (...) Tulajdonképpen, amiért írok az egy történet. Haverokkal egyik nap elmentünk bulizni, majd a végén, reggel fele elindultunk haza. Mivel közel laktunk a szórakozó helyhez, gyalog vágtunk neki az útnak. Hazafelé közeledve egy enyhén ittas manusz megállított minket. Valahogy szóba elegyedtünk az illetővel, és megkért, hogy soroljuk fel a hét törpét. Hatunknak kb. 15 percbe tellett míg mind az eszünkbe jutott, de sikerült. (Ennyit még életemben nem gondolkoztam:) Azután az egyik haverom is feltett nekik egy kérdést: - Akkor most maga sorolja fel a 101 kiskutyát!
Most tuti, hogy mindenki (tudom, mert belőlem is ezt a reakciót váltotta ki) elkezdi összegyűjteni fejében a hét törpét! Hogy el ne rontsuk a napjukat, inkább felsorolom: Tudor, Vidor, Szende, Szundi, Morgó, Hapci és Kuka. A 101 kiskutyát nem vállalom!
(...) Alien Tm. u.i.: Boldog Születésnapot, ha már így felhívtad a figyelmünket!
Köszönöm, 9-én már átestem az ezzel járó megpróbáltatásokon... (He-he...)

Szia Sz.JVC.! Azzal kezdem, hogy nagyon haragszom rátok! Na nem azért, amiért gondolod, hanem a barátom miatt. Valentin napján elfelejtve, hogy miről is szól ez a nap, egyetlen elfoglaltsága az volt, hogy az 576-ot bújta. Állítólag le volt égve, még egy szál virágra sem futotta neki, de azért a lapotokra még összekaparta a maradék apróját. Most fasírtban vagyunk, és ennek főleg ti vagytok az oka. Ezt tedd jóvá, ha tudod! Legszívesebben kitéptem volna a kezéből, de legközelebb meg is teszem. Rita.
Nagyon sajnálom, ami veled történt. Próbálom jóvátenni férfitársam hibáját... Fogadd úgy az alábbi verset, mintha a barátodtól kaptad volna Valentin napra, ajándékba:

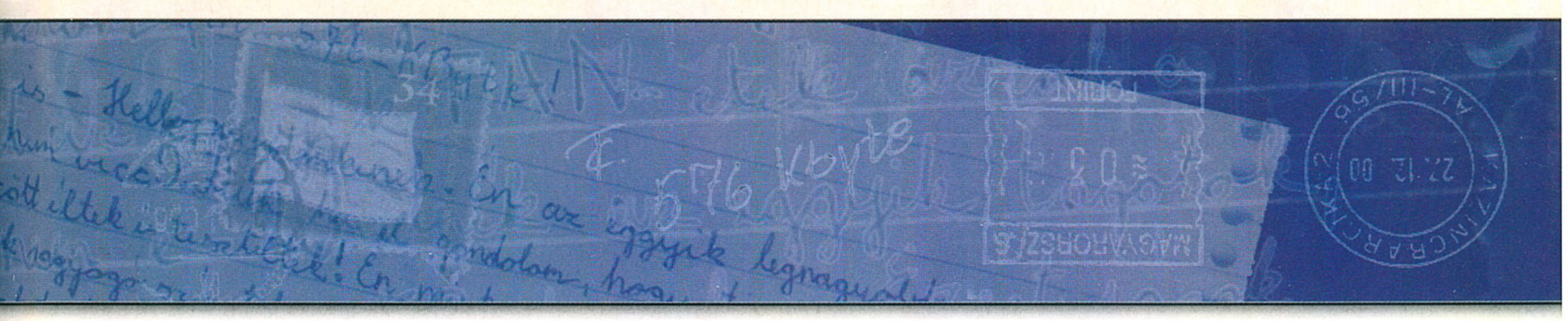
Száguldott velem a vonat hazafelé,
az égen nem ragyogtak csillagok.
Néztem kifelé a homályos ablakon,
és csillag az én szememben ragyogott.

Csak figyeltem a suhanó fényeket,
és arra gondoltam, veled mi lehet?
Ha velem lennél, talán fognám a kezed,
látnálak, örülnék, élvezném érintésedet.
Lehunytam szemem — Te mellém telepedtél,
nem láthatta más, illatod ködével körbeöleltél.
Egy rövid pillanatra talán még azt is éreztem,
Ahogy ajkad zsenge csókját — arcomra lehelted.

(Sz.JVC.)

Hali! Tényleg nagyon ütős lett az új látvány bár egy kissé egyen lett és mintha egyforma sárga papírra lennének nyomtatva. Borító terén a 118.-as szám volt nagyon király!!! Nagyon el lett találva színileg és az egész összhatásilag is. Jól megszerkesztett, precíz, átlátható, letisztult de mégis figyelemfelkeltő. Az a kretén, akié a második levél volt, azt kár volt berakni, mert: 1. Úgyse fogja magát észrevenni max. annyira, hogy veri a mellét, hogy milyen f*sza csávó és hogy bekerült az 576 KByteba. 2. Az olvasók úgyis tudják, hogy sok paréj van a világon, meg amúgy is már régen is kijutott a „jóból". 3. A következő Cseviben meg csak az lesz, hogy szidják azt a nyomorékot. 4. Jó, hogy egy kis élet van a Cseviben, bár szerintem a konzolosokat jobb volt szidni. A hónap dumája nagyon jó lett! Még, még, még, ennyi nem elég... Végre a SzöszeNet is érdekes siteokat mutatott be és a régi fényében tündökölhetett. **(...)**
A hardWARe -tól többet vártam, igaz lehet, hogy sok játékosnak új a téma, de úgy igazán a rovat van is meg nincs is. Szakmailag elég laposak és ehhez hasonlók már voltak az 576 oldalain. A Counter-Strike-nak nincs semmi értelme, szerintem. Inkább a játékkal kéne foglalkozni és nem a játékosokkal, mint a többi játék esetében.
szia: Balázs
A konzolosokat miért volt jobb szidni? Egyáltalán miért jó szidni bárkit is? Miért nem veszitek észre, hogy miközben másokat szidtok, mérgezitek saját lelketeket? Na jó! Nem papolok — előbb, vagy utóbb úgyis rájön erre mindenki magától. (És jobb előbb, mint elkésve)! Más. A sorozat első cikke után kimondtál egy igen sommás véleményt a hardWARe rovatról, melynek egyébként a vártnál is nagyobb volt a pozitív visszhangja. A „szakmailag elég laposak"-ra csak annyit, hogy kifejezett kérésem volt a fiúk felé, hogy ne röpködjenek a levegőben érthetetlen kifejezések, ne a szakbarbár sznoboknak szóljon ez a sorozat! Azt szeretnénk, ha az átlag felhasználónak nyújtana segítséget a kötelezően bekövetkező gépfrissítésekhez! Ha nagyon laposnak találod, és tudsz alá küldeni egy kis szilikon-párnácskát, azt szívesen veszem! Más. A Counter-Strike sorozatunak szerinted nincs értelme, nagyon sok levélíró szerint pedig van. Egyelőre döntéseimben, a többségi véleménynek van nagyobb szerepe. Amikor már nem így lenne, akkor nyugodtan ledönthetitek, rúgjátok ki alólam az összeeszkábált „trónomat"!

Szia SzJVC!
Szeretném, ha segítségeddel az újság hasábjain keresztül közvetítenéd gondolataimat László Csaba felé. Persze, csak ha arra érdemesnek találod. Előre is köszönöm. Tisztelt László Csaba! Mikor olvastam gondolatait a Csevegőben, első benyomásom az volt, hogy ez egy vicc, amit ügyesen kitalált. Aztán ahogy belemerültem írásába, azt vettem észre, hogy nem viccnek szánta, hanem komolyan gondolta/gondolja. Ezért szeretnék kicsit változtatni a véleményén, és elgondolkodtatni néhány dolgon. Már ha lehet egyáltalán. Írásából kitűnik, hogy nem ért az újságíráshoz, a szerkesztéshez pedig főleg. No nem mintha én értenék hozzá, de nem is hangoztatom. És főleg nem ennyi ember előtt, pláne nem úgy, hogy kitűnik a tudatlanságom. Az újság színvonala lehet, hogy szar (szerintem nem az, sőt egyre jobb), de azt is figyelembe kell venni, hogy hol volt az 6-7 hónappal ezelőtt. Az onnan való felemelkedés annak mélysége miatt igen hosszú, de már látni annak a végét. Kár, hogy ezt Ön nem látja. A cikkírókról alkotott véleménye, még ha igaz lenne, akkor sem így kellene megfogalmazni. Hogy finoman fogalmazzak, nem szalonképes, és csak a saját bizonyítványát állítja ki. Azt is írta, hogy legalább 6-8 éves gyakorlattal rendelkező cikkírókat foglalkoztassanak. De kérdem én, honnan legyen gyakorlata egy embernek, ha nem kapja meg a lehetőséget, hogy gyakorlatot, tapasztalatot szerezzen, hogy kialakítsa stílusát, csiszoljon azon. Nos Önnek is szüksége van még időre, hogy ezt megtegye. Bár arra kevés lesz 6-8 év, ha egyáltalán sikerül. A programokról kifejtett véleményét sem osztom. Látszik, hogy alaposan átnézte a decemberi számot, bár minden olvasó így tenne. De szerencsére a többi olvasó (illetve a zöme) nem Önhöz hasonlóan vélekedik. Vagy ha mégsem egyezik véleménye a cikkíróval, akkor az észrevételeit, a véleményét kultúráltan próbálja meg leírni, figyelembe véve, hogy azt esetleg más is olvashatja. És főleg nem sérteget benne másokat. Amit a Blair Witch vol. 3.-ról írt, tulajdonképpen önmagára is visszavezethető, idézem: „egyszerű, unalmas, nagyon rövid, még viccnek is rossz". A hangulatra kitérve sohasem fog egy játékot (és bár csak a játékokról lenne szó, de az életet sem fogja soha) élvezni igazán, mert nem tudja felfogni annak hangulatát, nem képes érzékeli, élvezni azt. Szerencsére a cikkíró (pél-



dául a Grinch esetében is) a hasábokon keresztül, a sorok között, vissza tudta adni a játék hangulatát. És ezt is tartalmaznia kell a leírásnak, ismertetőnek, amit teljesít is az említett játékok esetében. Az pedig, hogy részletesen leírják a fiúk, hogy milyen gépen milyen sebességgel fut az adott program, az a saját érdekünk. Becsülöm például Uriel-t, mert több gépen is kipróbálja az adott programot, hogy ismertethesse az eredményt. És ha ezt egy oldalon keresztül teszik, akkor annak megvan az oka. Aztán ott van a játékok által, a telepítéskor lefoglalt hely mérete. Na ez az, ami senkit sem érdekel. Ha már azt tudja, hogy általánosan elterjedtek a 3D kártyák, akkor bizonyára azt is tudja, hogy egyre nagyobb méretű HDD-kkel vannak felfegyverezve a PC-k. Tehát a játék mérete ezáltal kisebb fontosságú, mint annak megemlítése. Persze kivételek itt is vannak, lásd februári szám Carnivores: Ice Age cikk. Az sem semmi, ahogyan a cikkírókról és az olvasókról beszél. A sértő szavak azonban célt tévesztenek, mert közismert, hogy aki sárral dobálózik, az maga is saras lesz. És Ön elég saras lett ennek a levélnek a következtében. Nem hiszem, hogy akad bárki is, aki egyetértene az olvasottakkal. És itt elsősorban nem a tartalmáról beszélek, hanem a stílusáról. Minősíthetetlen és szégyenletes. Bár minden ostoba talál egy még ostobábbat, aki csodálja őt. Már csak azt sajnálom, hogy nem szankcionálható ez (az interneten is egyre jobban terjedő) pocskondiázás, sértegetés. Mert ugye névtelen embereket lehet sértegetni, de azt nem szabad elfelejteni, hogy azok mögött a nevek mögött emberek vannak. Márpedig Ön a levelében az újságot, a cikkírókat, a főszerkesztőt és az olvasókat sértegette. Kár, hogy nem gondolkozott, mielőtt ezt megtette. Bár akkor most egy tapasztalattal lennénk szegényebbek. És remélem, hogy más következménye nem lesz a dolognak. És végül a tanulság, amin jobb lenne elgondolkodnia, és ha még lehetséges, levonva a következtetéseket, változtatnia önmagán. „A tudatlansággal egy szálláson lakik a gonoszság"! (Közmondás) Csak ennyit akartam mondani. Forró „Snake" Ádám, Komárom Ádámmal egyetértve néhány ide kívánkozó gondolat: **Főszerkesztőként szembesültem először azzal a helyzettel, hogy életem első generációs problémájával szükségeltetik megküzdenem. Saját múltamban is kutattam, de nem tudtam felidézni olyan eseményt, amikor tíz, húsz, vagy esetleg még ennél is több évvel idősebb beszéd, vagy vitapartnereimet rájuk sem figyelve, kapásból lehülyéztem volna. Nem akarok kiselőadást tartani arról, hogy a történelem során a magasabb kultúrájú népeknél kivétel nélkül nyomon követhető, az idősebb generációk tisztelete, elismerése az élettapasztalatnak, mintegy „szellemi tőke" gyanánt. Most sem az a bajom, ha éretlen lükegyerekek, az e-mailek nick-név mögé bújható névtelenségéből próbálnak elkövetni „gyerekcsínyeket". Azt sem várom, hogy „az idősebbnek mindig igaza van" alázattal, kritika nélkül fogadtassanak el bizonyos kinyilatkozások. De a „kapásból lesöpröm véleményed", pontosabban „meg sem hallgatom" ellen igenis berzenkedem, mert nagy bajnak tartom jelenséggé válását, amely úgy tűnik egyre általánosabb érvényű, és félő, hogy a kultúránkból már-már kivesző „tisztelet a bölcseknek" — hullaszagú előszele. Sovány vigaszt jelenthet számomra, hogy lesz még ennek böjtje, és amelynek keserű levét a most felnövekvő nemzedéknek kell majd kiinnia...**

Az előző levélben olvastam egy nekem tetsző mondatot: „Bár minden ostoba talál egy még ostobábbat, aki csodálja őt". Valóban így van ez, mint ahogy a sok-sok levél között kaptam olyat is, amely a 2. levelet támogatta együttérzésével:

Üdv. Azzal a levéllel kapcsolatban küldök neked MAIL-t, amelyikben egy gyökér csávó, gyökér módon mondta el a véleményét a lapról.. viszont sajnos van igazság abban, amit mond... Először is tisztázzuk, hogy miért is veszem én a lapot? -nem veszem a lapot rendszeresen mióta covboy-t kitettétek
Igazán sajnálom, hogy nem veszed a lapot! Ha vennéd, már tudhatnád, a lerágott csont szintjén, hogy CoVboy nem lett kitéve!
csak azért vettem meg, mert kíváncsi voltam a CS rovatra, meg gondoltam megnézem meddig jutott a lap az új főszerk. alatt. A levélre adott válaszaidat „elemezgetnem" egy kicsit. 1, Mit engedhetsz meg magadnak? Egyik levélíró (olvasó) sem az alkalmazottad, így nem te szabod meg, mit engedhet meg magának bizonyos témakörökben, és mit nem...
Nem egy levelet kaptam, amelyben a tinédzseréveinek elején járó levélírója próbál meg kioktatni arról, hogy nekünk úgymond „szolgáltatóknak", bármit el kell viselnünk szó nélkül, a magának bármit megengedő, a „szolgáltatásainkat igénybe vevőtől". Nos gyerekek erről csak annyit: A legutolsó „késdobáló" kocsmában is van egy viselkedési normára vonatkozó határ. Ha ezt megpróbáljátok egyszer is figyelmen kívül hagyni, kemény pofonok után, majd a levegőben repülve gondolkodhattok azon, hogy hol léptétek azt át! (Pedig hozzáteszem, egyikőtök sem fog munkaviszonyban állni a fentebb nevezett műintézménnyel)! Persze egy kocsmával nem illdomos összehasonlítani a KByte-ot, mi nem is kidobó fiúkkal intézzük el a hasonló ügyeket...
És még egy apró megjegyzésem idekívánkozik: Az „alkalmazásomban" álló kollégáimat igen is jogom, sőt kötelességem megvédeni az alattomos, rosszindulatú és igaztalan támadásoktól!
2,Kinek a pap kinek a papné. Itt nem arról van szó, hogy kinek tetszik a program és kinek nem, hanem arról, hogy nem írtátok le a mind azon hibákat, amik szerepelnek a programban... itt vagy ki akartál térni a válaszadás elől, vagy félreértetted... szerintem előbbi!
Miért gondolod, hogy egy ilyen levél miatt nekem ki kellene térnem bármi elől is? Már kis iskolás koromban tudtam vállalni véleményemet, tetteim következményeit, soha nem kellett anyám szoknyája mögé bújnom azok miatt! Miért pont most tenném? És kettőnk közül ugye csak én lehetek az a hülye, aki félreért valamit?! „A játék egyszerű, unalmas, nagyon rövid, még viccnek is rossz az, hogy ez kihívás. Semmi rejtvény, gyenge akciók". Szerinted itt nem a játékról esik szó? Tudom, hogy akiknek bejött, azoknak nem ez a véleméyük, imádnak vele játszani! Most akkor ki ért félre mit?
3, Ha már valaki dolgozik, ugyanannyi energiájába kerül neki a rossz, mint a jó munkát kiadnia a kezei közül. Ugye ezt te sem gondolod komolyan? Szerintem sokkal könnyebb leírni a bill. kiosztást, mint egy épkézláb cikket összehozni, amire bátran rá merem mondani, hogy IGEN ezt én írtam.(el lehet mosogatni 2 perc alatt meg 8 perc alatt is...) Persze inkább tapasztalatlanság játszhat közre az ilyen esetekben.
Halálosan komolyan gondoltam. Kétperces mosogató vagy, és el sem tudod képzelni másról, hogy büszke a munkájára, nagyon nem mindegy neki, hogy mit olvasol tőle. Ráadásul a szakmai hozzáértésüket is megkérdőjelezed. „Persze... — neked az is „jogodban áll"...
4, Egyik újságírónkról sem feltételezem, hogy szándékosan a dolog könnyebbik oldalát keresné, sőt! Veled ellentétben én ismerem valamennyi eltökéltségét! Bizonyára ismered, hiszen „ingyért" dolgoznak, tehát biztos nagyon eltökéltek... A sok külsős cikkíróval úgy látszik „ingyért" akarjátok zsebre vágni a világot... ami sajnos a minőség rovására megy (enyhén szólva).
Ha lenne kedvem mérgelődni, felháborodnék ettől a világrengető marhaságtól! Ismerem, mert én vettem fel őket, én adom nekik a megbízást, és igenis bízom bennük, mert ismerem a képességeiket, az akarásukat! Azt állítani, hogy nem kapnak jutalékot a munkájuk után akkora ökörség, amelyre reagálnom sem kellene, de a „zsebre vágni a világot" dumádból is csöpög a „jóindulat"...
5, A stílus maga az ember.....stb. stb. Itt is egész ügyesen kitérsz a válaszadás elől, hogy a cikk miért is nem arról szól amiről kellene. 6,Soha ne azt nézd, hogy mit mond, hanem hogy ki mondja. No igen de én a cikkre vagyok kíváncsi (amit mond), és nem arra, aki mondja (cikkíró). Úgyhogy ezt nem is értem, hogy hogy gondoltad...
Aha! Nekem is most esett le! Hiába beszélek én is magyarul és te is, mégsem értjük egymást! Meglehetősen szelektív látásmódodnak köszönhetően nem veszed észre, hogy egy rosszindulatú, mindenkit sértegető levél íróját veszed védelmedbe, ezzel szemben viszont csak azt akarod látni, hogy a főszeri gyáva, és kitér a válaszok elől. Szeretett tanárom szavait pedig egyszerűen képtelen bevenni az agyad! Köze nem volt cikkhez, és cikkíróhoz az idézetnek! Most akkor lefordítom neked: nem mindegy, hogy egy beszélő majom, vagy az elmeorvosa mondja az embernek, hogy „tisztelt uram, ön hülye"! Mert a majom csak beszél a levegőbe, de az orvos tud is valamit!
7, Tény, hogy nem a legjobban sikerült, de a tévedéseibe közrejátszottak a hivatalos WEB oldalon található fals információk is... Nem hiszem, hogy ha felmegyek pl.: a Monky Island HIVATALOS weboldalára (lucasarts-os ugye) akkor ott kamuval fogják szívatni a fejem... mellesleg a játéktesztből szerzett információkat kéne a cikkben feltüntetni, nem pedig mindenfele WEB lapokról származó infókat. Mert ugye akkor minek tesztelni?
Fenomenális megállapítás! A „nem hiszem", és a „mindennapos gyakorlat" között az a különbség, hogy az utóbbi tapasztalaton, az előbbi feltételezésen alapul. Ebben a számban tesztelem az Age Of Sail II-t. Bocsásd meg nekem, de én is kerestem hozzá adatokat a Neten. 2001-ben ez talán már nem bűn, hanem egy olyannyira megszokott mindennapos gyakorlat, hogy amikor a szolgáltató „nem szolgáltatása" miatt nélkülözni vagyunk kénytelenek, szinte megáll a szerkesztőségben az élet! Szóval az egyik forráson 2000, a másikon 1200, a harmadikon 1000 részletesen kidolgozott hajót építettek a programba. Menj csak fel, nézd meg, és a „nem hiszedet" máris sutba dobhatod! Egyébként ha „csak" ezret tartalmaz, az is rengeteg, és talán nem is ezen fog múlni az olvasó boldogsága —



de a szavaidból ítélve, te szerét ejtenéd az egyenkénti megszámolásnak is — és később felháborodottan írnád, hogy rossz adatokkal tömöm a fejed... Amúgy meg számolgasd csak, nekem akad éppen elég egyéb dolgom is! A „minek tesztelni" kérdésed pedig igazolja, hogy halvány szellőd sincs arról, hogyan is készül egy leírás — ami nem baj, de akkor miért szólsz bele?

8, Önbizalom hiányban egy biztos, nem szenvedsz örülök kedves, hogy kibuggyant belőled. Az, hogy egymást sértegetitek a lapban az nem semmi... elég szánalmas...

Egymást??? Tőlem egyetlen egy „sz@r, pelenkás sz@rosok, f@sz, b@zd má meg" és még sorolhatnám a sértőnél sértőbb jelzőket NEM OLVASHATTÁL!!! És akkor egymást sértegetjük? A legsértőbb mondat, amit össze tudtál tőlem szedni az volt, amit itt a 8. pontodban leírtál? Ugye direkt provokálsz, hátha ki tudsz belőlem is csikarni valami durvaságot? Na kapd el: eddig szelektív látásnak titulált kancsalságodban, éppen az a szánalmas, hogy a kis haverod, akit védelmedbe vettél, a többiekkel együtt mindenkibe, — még beléd is! — taposott egyet.

a.) Azt hiszem egy ilyen kaliberű havi lap esetében, mint az 576, nem helyénvaló, hogy ilyen durva trágárságokat is berakjatok, mint ami a levélben volt... engem nem zavar, viszont biztos vagyok benne, hogy a mami nem örül neki, hogy a Pistike ilyeneket olvas...

Hangosan, nyerítve vagyok kénytelen röhögni, amikor ezt az álszentséget olvasom! Csávókámnak végig igazat adtál, most pedig jössz ezzel a fal dumával — annak ellenére, hogy téged nem zavar! De ha nem rakom be, akkor ugye hőzöngsz, hogy csak a bennünket istenítő leveleket népszerűsítjük... Zihálok a röhögéstől, kérlek neeee... Ne tedd ezt velem!

b.) Akkor miért veszik a lapot, kérded tőlem? Azt hiszem erre te is tudod a választ... mindig volt kereslet az olcsó, ám de silány minőségű árura.. vehetsz Ladát, vehetsz Suzukit.

Nem kérdeztem! A végén még kiderült, hogy egy nagy tehetségű marketingszakembert tisztelhetek benned... Állj elő nyugodtan a farbával! De ha már a két típust szóba hoztad: azt, hogy „silány", talán költői túlzásnak szántad... Ha ennyire kened a témát, (bár ennél egyszerűbb dolgokat sem akartál érteni) talán mond neked az is valamit, hogy ár/teljesítmény viszony. Feltételezem, hogy már koromnál fogva is többet vezettem nálad hat milla fölötti autót, ill. Ladát, és Suzukit is... Hidd el, hogy a különbség jóval kisebb, mint az áruk kétharmada! Az, hogy mi olcsóbbak vagyunk sok más lapnál, nem azt jelenti, hogy silányabbak is — persze a sznobokra mindig is jellemző volt, hogy alapból a drágább cuccokat kedvelik...

Én viszont BAROMI sokat olvastam mindenféle számtek lapokat,

Egy mellét döngető gorilla sem csinálná jobban...

írásokat, és tudom milyen egy olyan cikk, amit az ember többször is elolvas, mert annyira humoros, érdekes stb. Pl.: van covboy cikkeit szinte csak azért olvastam, mert telleg marha jók voltak érdekesek, fent említett humor stb., a mostani cikkeken már inkább sírni lehet. Mint egy hatodikos fogalmazás, össze van kuszálva az egész, és olyan megfogalmazások vannak benne... Na, remélem sikerült egy olyan levelet írni neked, amin talán kicsit elgondolkodsz, és nem vágsz be a végére közmondásokat, mondásokat tanítóidtól, meg hogy én biztos jobban tudom... Én igyekeztem úgy fogal mazni, hogy az téged ne sértsen (ha nem sikerült bocs). Udv.: Volt Olvasó!

Mi bezzeg öntelt fennköltségünkben nem olvasunk el semmi mást, ezért nem is tudjuk, hogy milyen az az „olyan"... Mi szándékosan vagyunk rosszak és hülyék, sőt szakemberekkel butíttatjuk magunkat! Nahát erről írtam akkor, amikor a kultúránkból kivesző tisztelet féltéséről beszéltem az előző levél kapcsán!

Hali SZ.JVC! Hurrá! Újabb hónap, újabb 576! Kinyitom az újságot. Ki is nyílik valami Hónap Dumája rovat. Majd' besz@rtam! Azt hittem, hogy a Csevit átneveztétek + megint 1 oldal az egész. „Na, jól van" mondom, tovább lapozok. Hurrá 2! Szerencsére csak én vagyok ilyen hülye, és van Csevi. Méghozzá 4 oldalon. Elkezdem olvasni. Végig olvasom a második levelet. Kigúvad a szemem. Másodszor is végig olvasom. Majd' leesek a székről. Hú, de felb@szt@ az agyamat a kisköcsög! (Bocs SZ.JVC, de szebb szavakat nem találok, olyan mérges vagyok a szemétládára.) 1.Cseszegeti a kedvenc újságom! 2.Cseszegeti a kedvenc cikkíróm, a The Grinch cikkjéért. F@SZ@! Lehet, hogy nem ez a legjobb cikke, de ez betudható annak, hogy nem régóta ír. Akármit is mond ez a g*ciláda, GyZ az egyik legkirályabb cikkíró. Punktum! 3.Lef@szozza az olvasótábort! Na, ez tette be nálam a lécet. Menjen a büdös k*rv@ anyjába! Tudja ki a lóf@szt sértegessen! Az egy dolog, hogy vkinek nem tetszik az újság. Az megint egy dolog, hogy ezt meg is írja a főszerinek. De az már a pofátlanság felső foka amilyen stílusban a levél íródott! A kis DÍSZMAGYAR! Ha nem tetszik az újság, ne olvassa, b@ssz@ meg! Ezt a mondatot remélem olvassa v.milyen formában az a teveb@szó f@szfej: Menjen a büdös qrv@ anyjába! B@szogatni, azt tud! De lefogadom, besz@rna mire egy ilyen színvonalas újságot összedobna, vagy csak egy olyan cikket írna, mint amilyeneket GyZ szokott írni, v. bármelyik másik tester. Nna. (Még egyszer bocs a csúnya szavakért, magpróbáltam türtőztetni magamat) Más: nem tudom, egyes olvasóknak mi bajuk az új dizájnnal. Szerintem nagyon tuti. Bár a mostani szám eleje kissé rondácska lett. Na csá: Tomee Ul: Aki találkozik László Csabával Győrből, rúgja tökön jó erősen a nevemben is! Köszi!

Tomee! Te aztán elengedted magad! Én meg nem tudtalak visszatartani! Mentségedre váljék, hogy az általad képviselt stílusnál is volt drasztikusabb, amit (sajnos) nem láthat az olvasó, mert már tényleg nem bírt volna el a nyomdafesték...

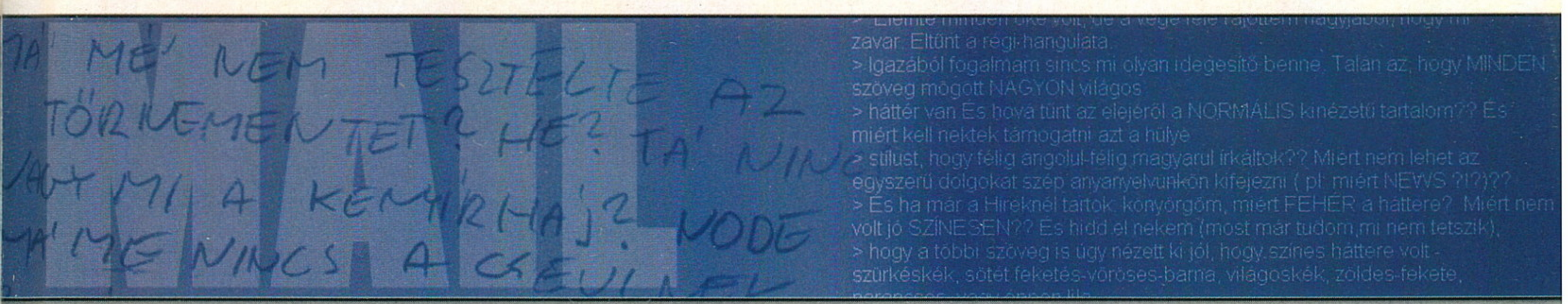
Szia SzJVC!
Elolvastam a februári csevit. Hmmf! Nem örültem a második levélnek. Igazság szerint, ki voltam akadva rajta - egy ideig. Sajnállak titeket, mert mindig van egy barom, aki beléték rúg. Úgyhogy döntöttem, hogy nem írok kritikát olyan valakiről, aki akkora paraszt, hogy lóg a szájából a traktorkulcs. Ezt úgyis megteszi más. Elhatároztam, hogy Titeket foglak lelkileg helyretenni. Módszerem kissé egyedi, de ha a harmadik mondatnál még nem kaptál idegösszeroppanást, komoly esélyeid maradnak a túlélésre! Induljunk ki a lehető legrosszabb szituációból! Tegyük fel, hogy igaza van. Egy olyan újság élén vagy, aminek elavult a dizájnja, f@sz teszterei és olvasói vannak, akiket mellesleg átvertek. DE! Bennünket ez abszolúte nem érdekel! Kezdők a teszterek? Leírjuk a hibáikat, és együtt röhögünk rajtuk az „unalmas" Cseviben! Nem OK a dizájn? Változtatást kérünk! (Úgyse lesz soha tökéletes, mert mindig lesz valami, ami valakinek nem tetszik, és megírja, ti változtattok (és ez az, ami miatt ti vagytok a legjobbak), de ez másnak nem jön be, és így tovább. Ördögi kör, ez van)! És mi, az eszement olvasótábor legyünk a legkisebb gondod! Ha ennyi hülye van Magyarországon, akkor ezeknek érdemes továbbra is 576-ot csinálni! Ha míg élek, egy ilyen lapot ad a kezembe az, aki átver, akkor én leszek a világ legboldogabb embere! További jó munkát Nektek, Neked sok tanítványt (hehe: Yoda! - még mindig nem tudtam tültenni magam rajta) és sok jó szimulátorprogit, locsol... Ja, ez nem az... Sir Daniel

„Inkább száz irigyed, mint egy sajnálód legyen"! Sir Daniel, nemes lovag nem kell sajnálnod! Elég, ha mellénk állsz, és időnként megpróbálsz bennünket lelkileg helyretenni. Ha kérhetlek, ne tegyük fel, hogy igaza van! Mert az ő kritikája arról szólt, hogy a születésünkben ott van már eleve kódolva a halál, és a szenvedő kínlódásokkal tarkított életnek semmi értelme sincs! Igaza volt? Az állításai tartalmaztak apró részigazságokat, de az élet tudjuk, hogy mégsem erről szól — sokkal döntőbb mozgatórugója a szerelem és az újjászületés, az öröm, a móka és kacagás... Nem, az ordítóan gonosz hibákat is elnéző olvasótáborra van szükségünk! Mi egészséges szemléletű, a dolgokat a helyén látó olvasókért akarunk dolgozni hónapról, hónapra!

Halihó Sz.JVC.! Na lássuk az elejénél: mikor a Covi átváltott a 100 oldalra, azt hittem ebbe bele fog bukni (bele is bukott) és az lesz az utolsó 576. Pár hónapig még bírta, de akkor jött a főszerkesztő váltás. Na itt a vég (gondoltam az én butuska fejemmel) de szerencsére nem így lett. Úgy ahogy kell, kézbe vettétek az újságot, és mindent beleadtatok. A januári szám csúcs, a februári még jobb, mint amire számítottam! Most itt tarthatom kezemben ezt a remekművet (no meg a poszert) és olvasgatom a Csevit. KI EZ A BAROM!- mondom én a második levél után. Ti egyáltalán nem vertek át, sőt kezdem azt hinni, hogy többet kapok, mint amennyit fizetek. Ti mindent beleadtok, hogy csúcs legyen a következő szám — ahhhrrr most fölmérgesített ez a Csaba. Na mindegy. A decemberi számban a Tomb Raider leírás nagyon tetszett, a Secretekben sokat segített (danke Credo). Szerintem is egy kicsit nagy lett az értékelő, de ahogy mondtad, ezen még segíthetsz. A design marha jó, a cikkek (főleg Uriel, Adam és Kefe) kezdenek hasonlítani a profi munkához és már vannak viccek is. Az egyiknél fél perig röhögtem (13 old. második hasáb, „lerágott csont")! további sok sikert(ez garantált) tomb_fanatic

Ha többet nem is kapsz, pillanatnyilag ezt tudjuk nyújtani a pénzedért.

Csőváz Sz.JVC.! Most a véleményem következik az 576-ról, aztán válaszolok a második levélre. Elölről-hátra felé haladva: 1.) -Borító: király, jól megtervezett, a szokásos keménység. -Bevezető: látom folytattad a szokásos módot, vagyis ami az újsággal történt, remek lett. -Hírek: áttekinthetőbbek, sokkal cool-abbak. -Cikkek: jó ötlet volt a hardWARe rovat (és az összes többi), egyébként még nem volt elég időm, de a srácokat ismerve az összes király, infót ad a játékról (legalábbis ami a Dave Mirra cikkből gondolom). -Százalékolás: hát itt vannak gondok,



pl.:Dra-Kula bá (South Park rulez) cikke, nézd meg a hibáit, alacsony felbontás, stb., nem túl nagy dolgok, de az értékei nem túl jók (főleg a szavatosság). —Képek, képaláírás: jók a képaláírások, de némelyik megmaradt a "látom, és?" stílusban (ne értsd félre, maradjanak, hiszen én is visszasírtam őket), a képek királyak. -Nincs több.
2.) válasz a második levélre (ne vedd magadra, László Csabának szól: Mond csak te totál hülye vagy? Az újság sokkal pengébb, mint volt. Abban egyetértünk, hogy a játékok színvonala nő, de vele együtt a cikkeké is. A cikkek totál pengék, te meg egy nem írom le mi vagy. A cikkírók igenis tudják a dolgukat, de ha te jobbat írsz, akkor jól van (csak mellékesen, ha egy normál levelet nem tudtál leírni, akkor mire olyan nagy a pofád? Amiből még mellékesebben csak úgy repked a sok sz@r). A cikkeknek igenis VAN formájuk, a játékról szólnak, és ami játékot én megvettem, azokra minden információ igaz volt, információt szállítanak. Régebben csak a jópofizás ment és nem túl sok mindent lehetett megtudni. Két tipp: ne vedd meg az újságot, fogd be! Tudod valakinek tetszik, valakinek nem! A Mi-be és BW-be nem megyek bele, mert egyikkel sem játszottam. Ja és a "szutyok" kifejezés a játékra vonatkozik, nem? Pedig leveled elején írtad: „Nem a játékok romló színvonala miatt...". Megvettem a Grinch-et, és valahogy az az érzésem, hogy penge volt a cikk. Annyi dolgot tudtam meg, amiről megállapítottam, ez egy jó játék. És megérte a "drága" helyért. (Egyébként, mi a frász írt volna még róla a tulajdonságain kívül? Esetleg játékleírást, mert abból aztán sok dolgot tudnánk meg...). Szerinted nem érdemes tudni a játék történetét, ha már pár ezrest kiadsz rá? Itt sok olyan kérdést tettél fel, te elmebajos, hogy nehéz rá válaszolni, de az biztos, hogy a régi 576-ban sem írtak túl sűrűn a fiúk ilyesmiről. Mellesleg sokaknak tetszett a Ra2 leírás, és képzeld EMBER! (Ha mondjuk VargaB. írja megértem, a stábfotó miatt.(He-he)! A MI-ben lehet, hogy hiányzott az egér a cikkírónak, (nekem is szokatlan volt elsőre a Half-Life egeres célzásrendszere, de aztán teljesen megszoktam.) A szinkronosok is kitettek magukért, de mások, mint voltak. Ez is zavaró. Nos amit a Cseviről írtál, az valami ritka undormány! Az ilyen seggarcok miatt megy el az életkedvem néha. A sok f*sz az csak belőled áll. Ha ilyen okos vagy, ajánlom fordulj orvoshoz, de ha nem tud segíteni, abban az esetben keresd fel Lipót mezőt(reklámnak még jó lehetsz nekik, te kis pöcs.), végső megoldásként: mostanában nem túl drága egy stukker, vagy egy kés... A levelek az újságról szólnak többnyire, te lóbubu. Idézek: "nem kell CD", "lesz poszter/képaláírás", "csak így tovább", stb. A cikkírók (ellentétben veled) már rég lejöttek a fáról (szegények azóta se mennek a fa közelébe, mert érzik a bűzödet) Te szedsz valamit, vagy magadtól lettél ilyen hülye? Ennyit egy vadparasztról, akit a gravitáció hozott le a fáról...
Végül sok sikert kívánok!!! (A válaszlevelet meg lehet érteni, csak olvasni kell mellé, hogy mit írt.) 100% püré (ez név volt)
Válaszom a következő levél végén!

Hi Sz.JVC.! (Mostantól John a Legnagyobb Magyar) Itt az elején mondom, hogy én is csak egyike vagyok a F@szoknak! (Az olvasótábornak)
Az elmeorvosommal tanácskoztam, és megállapítottuk, hogy „A második levél" írója erős személyiségzavarral küzd! Segítsünk hát neki! Reméljük e levelet nem skizofén állapotban olvassa majd. Szóval szerintem az ilyen embert nem kell, nem szabad komolyan venni! Látszik ugyanis, hogy akármit csináltok, neki az rossz lesz, mivel egész „műve" az Irántatok érzett unszimpátiájából fakad. Oktalan, idióta fröcsögés az egész, mindenben a hibát keresi ez a kis tetű. „Ember az ilyen? „Magyar" Igen? „Na azt hiszem a magyarral ő is fasírtban lehet! Idézet tőle:" De vannak dolgok, amiket úgy hívnak, hogy Tény". Biztos igaza lehet, de valószínűleg a Tényekre gondolt a Barátom! (Nem ártott volna többes számba tenni)! „Teknológia" Ez meg biztos a galapagos-i TEKnősökkel foglalkozó tudományág lehet. Ja!? Ő biztos a technológiára gondolt! Hát ez nem jött be! Ennyit a magyarságodról Te Kis Paraszt! Előbb kritizáld saját magad! Továbbá megemlítette a szubjektív véleményt! A Monkey Island 4-ről a te véleményed is ilyen, nem szilárd kivesézés ám, szóval ne beszélj más „kuytakaparásról"! (Ezt a szót is fejtse meg, aki tudja, majd sorsolunk a nyertesek között) Történet kell, mert a Grinchről sem lehetett azt mondani, hogy itt van ez a zöld pofáju „Izé", mindenki tudja, hogy ki... Szóval ennyit rólad Barátom! Tudod sok „szélsőséges" játékos van, ezért az ilyen játékok igénylik a helyet, attól, hogy te nem szereted más még szeretheti, szóval ez csak szubjektívitás kérdés, nem egyszerűen „kuytakaparás". Legközelebb javító, jogos, elfogulatlan kritikával állj elő Koma, mert ilyet csak egy nulla, hülye, idióta pancser írhat. De valaki biztos aznap b@szogatott, és valakin ki kellett élned a dühöd! Szóval szedd össze magad, mert a hároméves unokahúgom különbet tudd össze hordani, mint te!
Más:BOLDOG SZÜLINAPOT!BOLDOG SZÜLINAPOT!BOLDOG SZÜLINAPOT DEAR SZ.JVC.! NA akkor kösz, hogy elmondhattam a véleményem, Ti vagytok a legjobbak, csak így tovább! Üdv: Pepe
Huhhh... Igérjétek meg nekem, hogy ezután nem ez a stílus fog elharapózni itt a Cseviben! Megértem felháborodásotokat, de azért finomabban is közölni lehet valakivel a nem tetszésünket!
Van még levelem ebben a témában, de inkább váltok, mert a hangvételük egyre keményebbé válik!

Kedves Sz.JVC.! 1st of all: Kössz a Posztert mindenki nevében! Hát mondjuk kezdjük ott, hogy „kicsit" ledöbbentem, amikor olvastam a főszeri váltásról.
Te! Hát ezt illene azért már elfelejteni!
Most már bátran kimondom, bizalmatlan voltam, és ez a gyanúm egyre inkább kezdett beigazolódni. De nem adtam fel, vártam a változásokat. Hát az újság botrányos volt. Botrányos szöveg, botrányos design. Nem voltam boldog!
Aztán lassan eljött a Január és a januári szám. Mondjuk úgy, hogy akkor azt gondoltam, hogy az a legszebb 576 design, amit megéltem eddig. No, de mikor megláttam a februári számot elborult az agyam. Egyébként is komálom a manga csajokat, de ez a borító toppkirály. Magas szintű profizmusról tanúskodik még a képek elhelyezése stb. Nagyon király a belső is. A fejléc a képekkel nagggyon jó, szal szerintem ajánlatos megtartani! A hónap játéka egyoldalas képe szerintem pöpec, úgyhogy maradjon. Az értékelő doboz szerintem nem rossz (legalábbis az előzőhöz képest klasszisokkal jobb). Bár azért a százalékokat mérsékelhetnétek! Nem kételkedem KeFe szaktudásában, de ez azért túlzás. A hardWARe rovat jó ötlet volt. Főleg az, hogy nem azt ecsetelitek 2 oldalon keresztül, hogy a csekély 99.999 Ft-ot kóstáló XY-MegaGIGA 30000 hányszáz fps-t tud, hanem általános dolgokról, amiből valamit mindenki tud hasznosítani. A hónap dumája nagyon jóóó. Olyan kis életszerűséget visz ebbe a virtual- világba. Remélem megint lesz, és megint olyan jó lesz. CD nem kell! Jó, ha van, de nem éri meg a ráfordított költségeket. Amiről nem tettem említést az jó úgy, ahogy van. (kiv.: poszter: legközelebb valami jobbat tegyetek be. Én speciel örültem volna a borítónak poszteren. Mert hát ugye a borítót nem szívesen ragasztom fel a falra. (És ha már itt tartunk, meg tudnád mondani, honnan van az a kép a címlapról?
Ki gondolta volna, hogy éppen egy manga lányon keresztül hódítjuk meg a szíved?! Megígérem neked, hogy amennyiben szerkesztőségünkbe érkezik egy küldöttségük, neked külön meghívóval fogok kedveskedni!
Jó, hogy visszahoztátok a képaláírásokat. Azok táborát erősítem, akik azt olvassák el először. (...) Teljesen jó a fűzött formátum! (A poszter érdekében bármit!) Mellesleg van (volt?) egy újság, ami több mint száz oldal volt és fűzöttben! Nem lenne rossz, ha legalább néha-néha lenne olyan, hogy színes háttér van a betűk mögött. Azért elég gagyin néz ki, hogy fehér alapon fekete betűk díszelegnek. Még egy kritika: Stábfotó. Nem volt jó ötlet akkor csinálni, amikor még nem volt kiforrott és végleges az 576 stáb. Viszont akkor lassan készíthetnétek megint, ha kialakult a (majdnem) stabil gárda.
Akkor meg lehetett fűzni a srácokat, ma már mindenki szeretne megmaradni inkább arctalan! Sajnos változik a világ, és vele változunk mi is...
Ja és valami utoljára: Amikor régebben vettem az 576-ot a pásztor bátyó alól, akkor a hónap közepétől kezdve minden nap bementem az újságoshoz, hogy megjött-e, bár sejtettem, hogy valószínűleg nem. Na meg mikor a váltás volt, akkor ez nem volt így. Nem vártam az újságot „csak" megvettem. Most már nem így van, mert az újság király és alig várom már a márciust (a kis telhetetlen :)) További jó újságírást nektek és 576 rulez! max_lead alias Piton
Nemcsak a világ és mi, hanem úgy látszik te is változol! He-he...

Üdv Sz.JVC! Minden elismerésem. Azt hittem, ha visszatértek a fűzőshöz, akkor a borító anyaga is a régi lesz, de nem így lett. YOOO!!! A poszter? Király. Ez volt az első olyan poszterem (bárhonnan) amin gondolkodni kellett, hogy melyik oldalát rakjam ki. Már kint díszeleg a falamon. (Az újság ma jött meg.)
Hardware rovat > még nem volt időm végigböngészni, de minden esetre én örülök, hogy van, és nem sajnálnék érte még 2 oldalt lecsippenteni valamiből.
A hónap dumája rovat nagyon okés. Jó, hogy van.
A SzösszeNet most nagyon jóra sikerült. Negatív tulajdonságot most csak a CS rovathoz tudok párosítani, az e kép ott jobb oldalon felül szörnyű. A cikkek különben királyok. Sok sikeret továbbra is!!! Király az új design. Ja, Uriel nagyon jó cikket írt az előző hónapban a Project IGI-ről. Na csövi - 567 Kbyte előfizetőtök: Atesy[FCF] „...And Beat Goes On !!!„
Csak nem azt mondod, hogy neked dimbes-dombos (nem lapos!) a hardWARe rovat, és hogy tetszett még A hónap dumája is? Hogy mik vannak!

Na! Ismét betelt a Csevi négy oldala, és szomorúan látom, hogy legalább ennyi elektronikus levél maradt a várakozó listán, mint amennyinek helyet biztosítottunk.
Legyetek jók, és vigyázzatok magatokra! Találkozunk áprilisban is!

Sz.JVC.
szjvc@576.hu

ÁPRILISI SZÁMUNKRÓL



Kohan: Sovereigns

A Legend of the Blademasters sajátos módon még debütálása előtt konkurensre lelt a Summoner személyében. Legalábbis, a két különböző műhelyben futó fejlesztés számtalan ponton mutat hasonlóságokat: miszerint hamisítatlan RPG fíling, mindez természetesen megfűszerezve Diablo szerű, valós idejű ütközetekkel, melyek során azonban lényegesen nagyobb szerepet kap a taktika blablabla, s persze az ígéretek között szerepel a példátlan igényességgel kimunkált mesterséges intelligencia is mind az NPC-k, mind a PC-k terén. Bizony, bizony: a két programot kísérteties hasonlóságokban gondolkodva jellemzik az alkotók, így hamarosan egy roppant ígéretes mozit vizslathatunk, rögtön kétféle rendezésben. Mi baj lehet...?



Black and White

A Bullfrog s Lionhead nevek által fémjelzett, új generációs Isten szimulátort még pár héttel a megjelenés előtt is titok s misztikum övezi. Tucatnyi tetszetős screenshot, s rajongói találgatások egészítik ki a hivatalosan beígért újdonságokat s szemelvényeket, melyeket a program lelkének kiagyalója, Peter Molineux (óóóó) ígérete szerint—március utolsó napjaiban végre mi magunk is megtapasztalhatunk. Az állítólagos Etalon tehát már gyakorlatilag készen áll, a derék idomárok pedig csak a legmegfelelőbb pillanatot lesik, hogy a közönségreereszthessék a dögöt. Mr. Molineux munkásságát s ötleteit ismerve garantáltnak tűnik az elsöprő siker, így végszóként csupán egy jeles TV műsor címének lehet helye emitt, hogyaszongya: „Engedjéééétek hozzááám!"



Serious Sam

A nem is oly távoli jövőben, az első csillagközi utazások megtételének idején ébred új létre az Übergonosz Tah-Um. —TAPS!- Tah-Um legkedvesebb elfoglaltsága a naprendszerek sőt egész galaxisok csettintéssel, mintegy sportból való elsöprése, majd azok saját kedvére való átformálása. Minő orbitális mázli, hogy kéznél van Komoly Karesz (idősebb Kábé Serious Sam), hogy világraszóló bátorságról téve tanúbizonyságot, a Gonosz megrendszabályozására kerekedjen. Haha. Az ily volumenű idétlenségekből vagy valami nagyon kellemes, avagy valami nagyon kellemetlen szokott volt kikerekedni. Eme rendkívül meggyőzőnek tűnő grafikus motor által éltetett FPS remélhetőleg az előbbi kategória sorait fogja erősíteni, ha pedig mégsem, akkor majd fikázunk egy jót. Az is öröm, nemde?



Summoner

A Legend of the Blademasters sajátos módon még debütálása előtt konkurensre lelt a Summoner személyében. Legalábbis, a két különböző műhelyben futó fejlesztés számtalan ponton mutat hasonlóságokat: miszerint hamisítatlan RPG fíling, mindez természetesen megfűszerezve Diablo szerű, valós idejű ütközetekkel, melyek során azonban lényegesen nagyobb szerepet kap a taktika blablabla, s persze az ígéretek között szerepel a példátlan igényességgel kimunkált mesterséges intelligencia is mind az NPC-k, mind a PC-k terén. Bizony, bizony: a két programot kísérteties hasonlóságokban gondolkodva jellemzik az alkotók, így hamarosan egy roppant ígéretes mozit vizslathatunk, rögtön kétféle rendezésben. Mi baj lehet...?

TOPLISTÁK

Angol eladási lista

1. WWTB a Millionaire (Eidos)
2. Delta Force 3 (Novalogic)
3. Championship Mgr. 00/01 (Eidos)
4. The Sims (EA)
5. Mechwarrior 4 (Microsoft)

USA eladási lista

1. The Sims (EA)
2. The Sims: Livin Large (EA)
3. Roller Coaster Tycoon (Hasbro)
4. Nascar Racing 4 (Havas)
5. Diablo 2 (Havas)

Demo letöltési lista

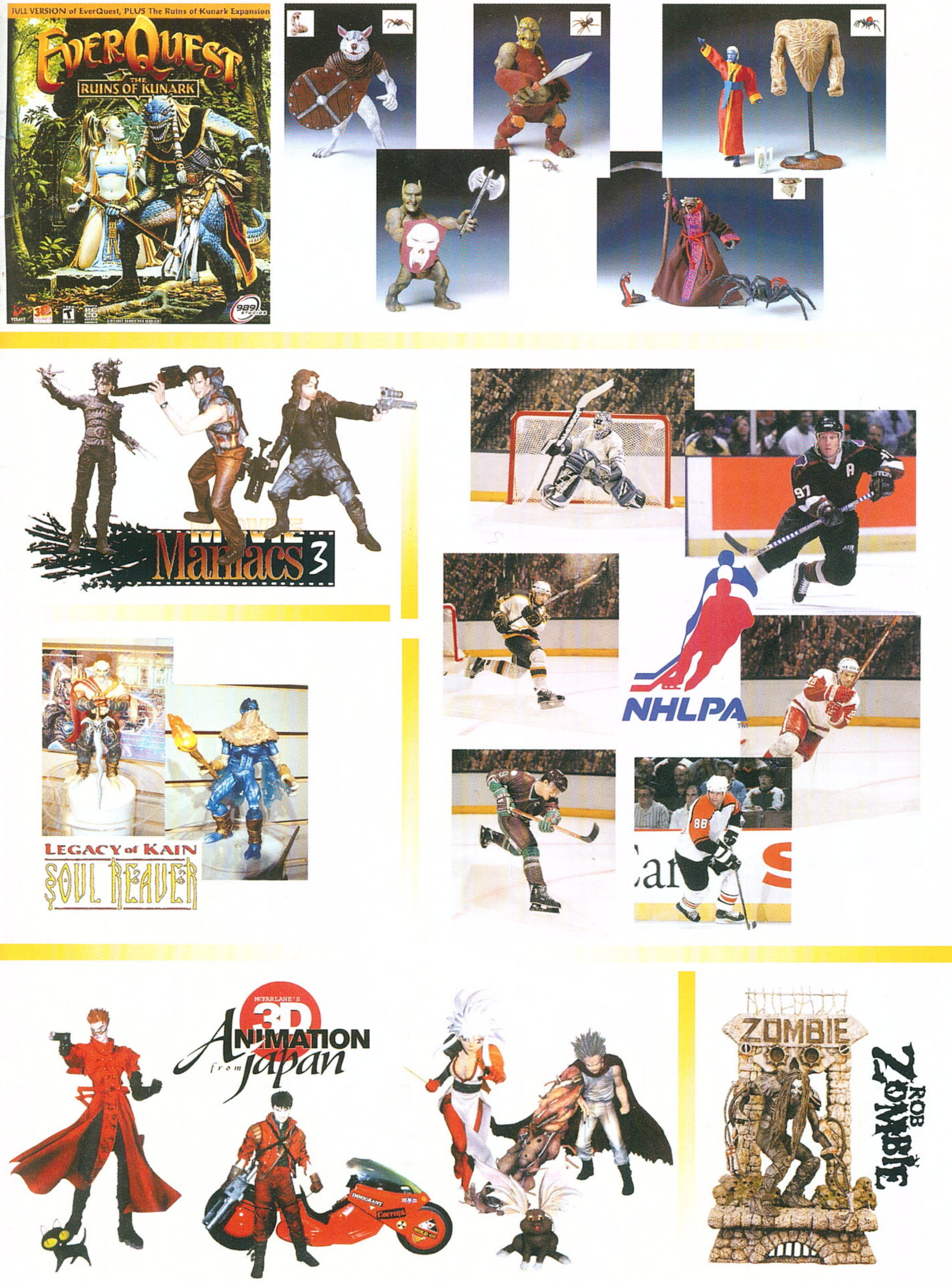
1. Serious Sam (Take 2)
2. Venom (CSG Gameworld)
3. 4X4 Evolution (Take 2)
4. Q3: Team Arena (Activision)
5. Rune (Take 2)

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. Baldurs Gate II (Interplay)
2. Diablo II (Havas)
3. Planescape: Torment (Interplay)
4. Icewind Dale (Interplay)
5. Heroes of Might & Magic III (3DO)
6. Deus Ex (Eidos)
7. Civilization 2: Test of Time (Microprose)
8. Age of Empires II (Microsoft)
9. Unreal Tournament (GT Interactive)
10. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA)

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKAT KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL: ÁPRILIS 18-TÓL!

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT
ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT, MINT AMIKOR
A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!



ÁPRILISI ÚJDONSÁGOK!

Teljes figura választékunkat megtalálod boltjainkban és a
www.576.hu honlapunkon.

MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



COLOR GAME BOY

PlayStation

SEGA



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

AKCIÓFIGURÁK

PC CD ROM

NINTENDO 64

Dreamcast

NINTENDO 64

PC CD ROM

AKCIÓFIGURÁK

1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



SEGA

PlayStation



COLOR GAME BOY

Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!